100% instrukcja do gry MIG Alley

REKLAMA
Najlepsza gra przygodowa tego roku!
CD-ACTION 10/10
Chcesz wiedzieć więcej? Czytaj na następnej stronie.

CD-ACTION
Nr 11/2000 (33)
Listopad 2000
ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Action PLUS

www.actionplus.com.pl

PC PSX N64 * TIPSY PORADY SOLUCJE

Cena: 3,99 zł

MiG Alley
Instrukcja

Solucje
- Agharta
- Dark Reign 2
- Deus Ex cz. 2
- Hype: Time Quest
- Larry VII
- Odyssey
- Thief 2 cz. 3
- Warlords Battlecry

Tipsy

Warlords Battlecry

Poprzedzona poradami ogólnymi solucja pozwoli Wam wyjść z największych opresji - i to zarówno tych zastawionych przez Zło, jak i przez Dobro. Solucja zawiera opisy obydwu sposobów przejścia gry!

NA FALACH MIŁOŚCI LARRY 7

Larry VII

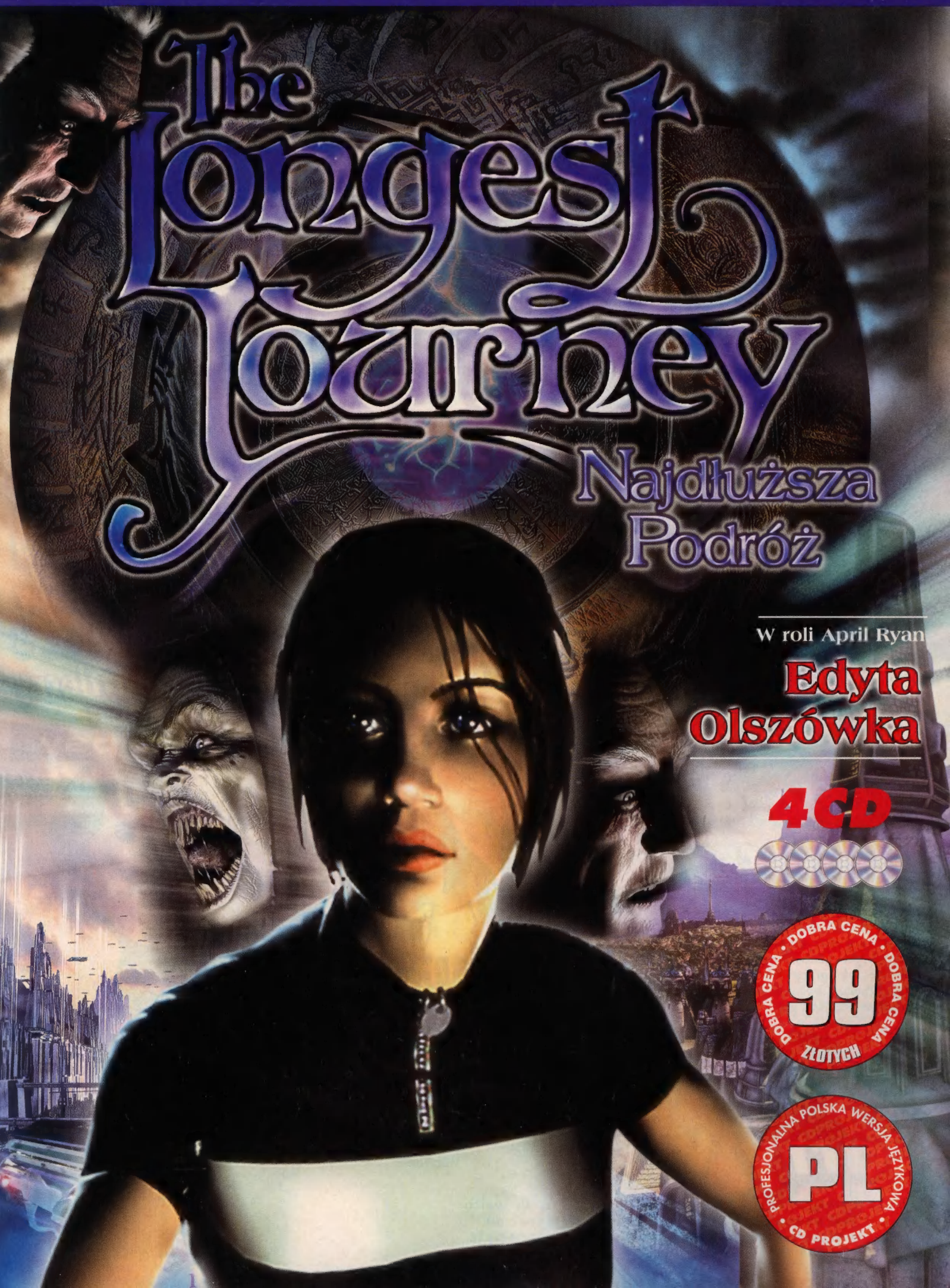
Na spolszczenie tej części przyszło nam długo czekać, ale warto było! Gra jest bowiem przednia! Do najprostszych jednak nie należy - na szczęście naszemu ekspertowi udało się ją rozgryźć, więc służymy pomocą.

ISSN 1429-964X 11
9 771429 964006

Najwyżej oceniana gra przygodowa ostatnich lat

The Longest Journey

Najdłuższa Podróż



W roli April Ryan

Edyta Olszówka

4CD

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA

99

ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA

PL

CD PROJEKT

w niepowtarzalnej polskiej wersji językowej!

Oto gra, która zniewoli Cię swym pięknem i głębią.

Jest wiek XXIII. Żyjesz w nowoczesnym świecie nauki i techniki, gdzie wszystkie wydarzenia są logiczne i naukowo wytłumaczalne. Wszystkie... oprócz Twoich niewiarygodnie plastycznych snów. Pewnej nocy uświadamiasz sobie, że to coś więcej niż senne mary. Odkrywasz, że Twój świat – wbrew wszystkiemu co wiesz - nie jest jedynym. Odkrywasz, istnienie drugiej, zupełnie innej rzeczywistości...
Postanawiasz zgłębić nowy wymiar kuszący swym niewyobrażalnym pięknem, magią i tajemniczością. Jednak poznajesz straszną prawdę – odwieczny porządek obu światów jest zagrożony. Coś złego dzieje się na krawędzi obu rzeczywistości. Ich granica zaczyna się zacierać i przerażona stwierdzasz, że światom grozi zagłada. Nie wiesz jak przeciwdziałać nadchodzącemu nieszczęściu, jednak postanawiasz zrobić wszystko, aby zapobiec katastrofie. Wyruszasz w podróż. Najdłuższą Podróż swojego życia...

- Ponad 150 niepowtarzalnych lokacji, 70 całkowicie odmiennych postaci oraz rozbudowana, pełna wątków pobocznych fabuła.
- Szczegółowa trójwymiarowa grafika oraz artystyczne tła wyświetlane w wysokiej rozdzielczości.
- Oszałamiający efekt kolorowego, dynamicznego oświetlenia oraz cieniowania generowany w czasie rzeczywistym (również bez akceleratora 3D)
- Realistyczne animacje postaci poruszających się w sposób doskonale naturalny.
- Niepowtarzalna polska wersja językowa przygotowana przy udziale Edyty Olszówki jako April Ryan.
- Doskonale wydana gra na 4 płytach CD w przystępnej cenie 99 złotych!

The Longest Journey to gra, na którą czekałeś. Niepowtarzalnie piękna i wciągająca Zapewniająca niesamowicie przeżycia.

Gra otrzymała wiele wyróżnień i wysokich ocen prasy

CD Action **10/10**

CLICK! **5/6**

Gry Komputerowe **85%**

Magazyn IO **88/100**

Reset **9,5/10**

Valhalla **9/10**

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CD PROJEKT
www.cdprojekt.com

FUNCOM
www.funcom.com

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65; **Biuro handlowe CD Projekt:** Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 FUNCOM. Wszelkie prawa zastrzeżone. The Longest Journey jest znakiem handlowym FUNCOM.

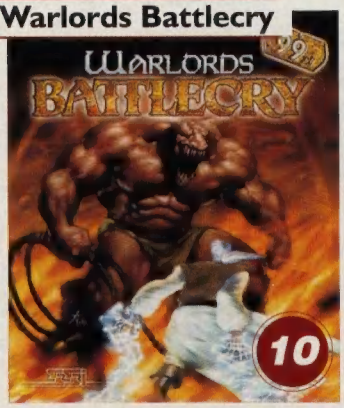
SPIS TREŚCI

Instrukcja

Mig Alley 04-09

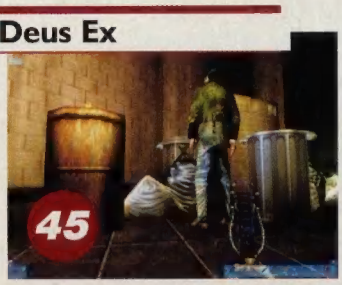
Solucje

Warlords Battlecry 10-20
Dark Reign 2 21-31
Odyssey: in Search of Ulysses ... 32-33
Larry VII 34-36
Agharta 37-39
Hype: The Time Quest 40-44
Deus Ex cz. 2 45-51
Thief 2: The Metal Age cz. 3 52-60



Hacker

Tipsy 62-63



Ciemno wszędzie, grają wszędzie...

...jak to będzie? Dobrze będzie! Witam wszystkich w kolejnym wstępniaku, który pewnie i tak mało kto czyta. Ale nie o tym miało być - dzisiaj jego myślą przewodnią będzie piękna (czasami przecież taka jest!) jesienna pora, która nam ostatnimi czasy nastała, i związane z nią przygotowania do w miarę czynnego przeżycia zimy. Przyznacie chyba, że nie jest to wcale takie proste, bo wszak ciemności zapadają coraz szybciej (co zmiana czasu na zimowy tylko podkreśliła), a wraz z zachodem słońca odchodzi i większość sposobów na spędzanie wolnego czasu. A nudy nie lubi chyba nikt... Cóż jednak robić, gdy pozostaje nam właściwie tylko siedzenie po domach? Tych problemów jednak mieć nie powinniście, przecież komputer to jedna z ciekawszych rozrywek i na taką porę będzie jak znalazł. Zresztą nie tylko na nią, ale teraz przynajmniej nie trzeba wybierać między nim a na przykład rowerem czy piłką.

Owszem, można by długo i namiętnie dyskutować o tym, że w grach tyle krwi, że są bezmyślne, niemoralne i w ogóle to samo zło, ale przecież to one właśnie stają się czymś w rodzaju współczesnego odpowiednika książek, to dzięki nim można się wcielić w rolę średniowiecznego złodzieja, jak i dowódcy wielkich armii - i to bez wchodzenia w konflikty z prawem czy poświęcania ludzkich istnień. A że odciągają od świata rzeczywistego? A czyż nie na tym w dużej mierze polegały powieści? Dlatego też roztrząsanie wspomnianych problemów zostawmy innym, bo do konstruktywnych wniosków dojść nie dojdziemy, a czas stracony na bezproduktywne gdybanie lepiej spożytkować na zwiedzanie nowych światów - choćby tylko wirtualnych. Podróże wszak kształcą, czego najlepszym przykładem jest Tim, który mimo niezbyt miłych widoków za oknem nazwiedzał się, że aż miło. Mam zresztą nadzieję, że miło będzie nie tylko mi, ale byście nie oceniali w ciemno, proponuję zajrzeć do środka numeru - moim zdaniem warto i to nawet bardziej niż czytać wstępniaki. Dlatego zapraszam do dalszej lektury, a sam, by nikomu już czasu nie zabierać, kończę.

Naczelny

PS. Całkiem możliwe, że do Waszych rąk trafiliśmy później niż zwykle, ale to tylko jednorazowa wpadka (i to nawet nie Timu), i za miesiąc wszystko wróci do normy.
PS2. BRAWO! Naczelny poraz pierwszy przyznał się do błędu :)))))) (Tim).

Action PLUS®

e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 33
Listopad 2000

REDAKCJA

53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. (071) 342 18 41, 342 03 16

Redaktor Naczelny
Aleksander Olszewski
Allor@pcformat.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki,
Andrzej Sitek, Jacek Smoliski

Stali Współpracownicy
Artur Okoń

Redaktor Techniczny Jacek Sawicki

DTP Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Kuba Siepkowski

Korekta Iwona Kresak, Katarzyna Kondrat

WYDAWCA

Silver Shark sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25, tel. /fax (0 71) 3412083
e-mail: pcformat@futurepublishing.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta tel. (0 71) 3412083

Kierownik Biura Krzysztof Herla

Prenumerata Marek Buczek, tel. (0 71) 3437071 w. 338
marek@futurepublishing.com.pl

Reklama Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 w.104
tel. komórkowy (0) 603075889
e-mail: reklama@futurepublishing.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 w. 121
tel. komórkowy (0) 603873963
e-mail: klinder@futurepublishing.com.pl

Rafał Grunnicki
tel. (071)3412083, 3421841, 3420316 w 109
tel. komórkowy (0) 603341525
e-mail: g.rafal@futurepublishing.com.pl

Biuro reklamy w Warszawie Waldemar Poturniak
tel./fax (022) 6522637
e-mail: waldek@futurepublishing.com.pl

Public Relations, Promocja Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 3452138 w.204
e-mail: pr@futurepublishing.com.pl

Druk Poligrafia S.A. Kielce

SILVER SHARK SP Z O.O.
JEST CZĘŚCIĄ
THE FUTURE NETWORK PLC.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już więcej niż 125 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w siedmiu krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Finance Director Ian Linkins
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan Munich New York Paris Rotterdam San Francisco Wrocław

Scan Vangis 2013 for www.retroreaders.makii.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości ani częściowo kopiowane, fotokopiowane, reprodukowane, tłumaczone ani redukowane do formy elektronicznej czy też odczytywalnej przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

WKRÓTCE W SPRZEDAŻY NAJLEPSZA KOMPUTEROWA SYMULACJA WYŚCIGÓW FORMUŁY 1.

GRANDPRIX 3

GEOFFA CRAMMONDA

Grand Prix 3 to kontynuacja dwóch legendarnych gier Geoffa Crammonda: Grand Prix i Grand Prix 2. Znów zasiądziesz za kierownicą superszybkiego bolidu i znów zaskoczy Cię perfekcyjne odwzorowanie mechanizmów prowadzenia i zachowania się pojazdu. Jest też coś co zmieniło się nie do poznania – to najwyższej jakości, fotograficzna grafika. Pamiętaj, to jednak nie zwykła relacja telewizyjna – Grand Prix 3 to wyścigi, w których Ty jesteś kierowcą i Ty walczysz o tytuł najszybszego kierowcy świata!

„To nie tylko najlepsza symulacja Formuły I, lecz także najlepsza gra w jaką graliśmy od bardzo dawna."

PC GAMER, ocena 95% oraz wyróżnienie: GRA MIESIĄCA

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
99
ZŁOTYCH

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Grand Prix 3 to niesamowicie realistyczna symulacja całego sezonu mistrzostw Formuły 1 zawierająca idealne odwzorowanie wszystkich torów, zespołów i bolidów. Możesz startować w pojedynczych wyścigach, w wyścigach nie wliczanych do punktacji, czy wreszcie wziąć udział w pełnym sezonie mistrzostw Grand Prix zawierającym m.in.: przygotowanie samochodu, jazdy próbne, treningi, a także sesje kwalifikacyjne.

- Przejdź poprzez pięć poziomów trudności: od Początkującego do Mistrza.
- Tak jak w prawdziwym świecie będziesz musiał przystosować styl prowadzenia samochodu do zmiennych warunków pogodowych.
- By ułatwić granie dostępne jest osiem ułatwień w prowadzeniu samochodu, dzięki czemu Grand Prix 3 jest idealne zarówno dla początkujących jak i bardzo doświadczonych graczy.
- Wyśrubuj wyniki korzystając z zaawansowanych procedur konfiguracji pojazdu oraz opcji umożliwiających rejestrację osiągów.
- Przeżyj całą akcję jeszcze raz korzystając z rzutów telewizyjnych oraz innych ustawień kamery stworzonych przez autorów gry.
- Ścigaj się z innymi o tytuł najszybszego za pośrednictwem sieci LAN dla 2-4 graczy.

Odwiedź oficjalną polską stronę Grand Prix 3 http://gp3.cdprojekt.com

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

HASBRO Interactive

MICROPROSE

FIA FORMULA 1 WORLD CHAMPIONSHIP

Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18; Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65;
Biuro handlowe CD Projekt: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00

© 2000 Hasbro Interactive. Wszelkie prawa zastrzeżone. Game Code © 2000 Geoff Crammond. Wszelkie prawa zastrzeżone. Oficjalny produkt Mistrzostw Świata Formuły 1 1998 na licencji Formula One Administration Ltd. Formula One, Formula 1, F1, FIA Formula One World Championship (oraz ich tłumaczenia, znaki graficzne i pochodne) są zastrzeżonymi znakami handlowymi grupy firm Formuły 1.

producent: Empire Interactive
platforma: PC

Mig Alley

I. Wprowadzenie

Akcja Mig Alley jest osadzona w czasie wojny w Korei. Okres ten jest szczególnie interesujący, gdyż części pilotów jawi się jako koniec pewnej ery, innym zaś - jako początek nowej. Lotnicy walczący podczas tej wojny latali po raz pierwszy na samolotach odrzutowych. Jednocześnie był to ostatni konflikt, w którym podstawą walki były pojedynki powietrzne, a nie rakiety kierowane. Mig Alley odzwierciedla tę zależność od walki manewrowej. Dlatego nie bądź zaskoczony, kiedy napotkasz bitwę, podczas której kotłuje się w przestworzach ponad 150 maszyn. W takim galimatiasie trzeba się wykazać odwagą, zdecydowaniem i opanowaniem, aby zestrzelić wroga, nie zwiększając liczby strąconych swoich kolegów.

Podczas gdy we współczesnej wojnie samoloty niejednokrotnie stanowią podstawę wszelkich działań ofensywnych i defensywnych, w Korei, zaledwie pięć lat po zakończeniu drugiej wojny światowej, walka wciąż jeszcze opierała się głównie na wojskach lądowych. Oczekujemy od ciebie jako pilota, że będziesz pełnił dla nich rolę wsparcia. Masz za zadanie niszczyć jak najwięcej celów naziemnych wroga i ograniczyć jego ruchy do godzin nocnych.

Mig Alley oferuje to co najlepsze w obu okresach rozwoju lotnictwa. Masz możliwość latania z prędkościami zbliżonymi do prędkości dźwięku, a jednocześnie wciąż możesz ujrzeć w walce białka oczu twojego przeciwnika. Będziesz latać jako skrzydłowy i jako dowódca. Razem z innymi pilotami będziesz wynajdował na ziemi wojska przeciwnika, bombardował kluczowe budowle, prowadził powietrzne pojedynki wykorzystując chmury i słońce jako naturalną osłonę.

Jako pilot Sił Powietrznych Stanów Zjednoczonych, działając w imieniu ONZ, musisz walczyć w obronie Korei Południowej i powstrzymać ofensywę północnokoreańskich komunistów, cieszących się wsparciem Związku Radzieckiego i Chin. Pamiętaj! Przeciwnik dysponuje przytłaczającą przewagą liczebną i lepszymi maszynami. Jednakże dzięki doświadczeniu naszych pilotów oraz pomysłowym taktykom, czerwoni mogą zostać odparci, a ich inwazja zatrzymana.

II. Instalacja

1. Włóż płytę z grą do napędu CD.
2. Jeżeli w twoim komputerze aktywna jest opcja autoodtwarzania, to program instalacyjny uruchomi się sam.
3. Jeśli program instalacyjny nie uruchomił się w sposób opisany w punkcie drugim, musisz uruchomić go sam. W tym celu kliknij dwukrotnie ikonkę "Mój komputer", która znajduje się domyślnie w lewym górnym rogu ekranu. Pojawi się okno, w którym należy kliknąć podwójnie ikonkę napędu CD ROM twojego komputera. Teraz wystarczy kliknąć podwójnie ikonkę "setup.exe".
4. Po uruchomieniu instalator zapyta o język, którym będzie operować. Wybierz język i kliknij OK. Postępuj dalej zgodnie ze wskazówkami, które pojawiają się na ekranie. Aby zaakceptować każdy kolejny etap instalacji, należy kliknąć Next.
5. Po zakończeniu instalacji można uruchomić grę. Jeżeli podczas instalacji akceptowaliśmy wszystkie domyślne ustawienia, możemy to zrobić dzięki skrótowi, który został dodany do menu Start (Programy\Empire Interactive\Mig Alley\Mig Alley).

III. Menu główne

W menu głównym znajdują się następujące możliwości wyboru:

Preferences - menu preferencji, w którym można ustawić najważniejsze opcje dotyczące gry.
Single Player - menu pozwalające na wybranie i przystąpienie go gry jednego uczestnika.
Multiplayer - menu pozwalające na ustawienie i przystąpienie do gry wielu uczestników.
Load Game - pozwala na kontynuację wcześniej rozpoczętej gry.
Credits - autorzy gry.
Quit - wyjście z gry.

III.1. Single Player

Kliknij tutaj, jeśli chcesz rozpocząć grę w pojedynkę. Rozpościerają się przed tobą następujące możliwości:

III.1.1. Hot Shot

W tym trybie możesz od razu znaleźć się w powietrzu i błyskawicznie rozpocząć walkę. Niestety, nie możesz zmieniać żadnych parametrów dotyczących tego trybu gry. Kliknij "FLY!", aby znaleźć się w powietrzu.

III.1.2. Quick mission

Jest to właściwie bardziej rozbudowany tryb Hot Shot. Tutaj jednak masz wpływ na rozmaite parametry misji, którą będziesz wykonywał. Kiedy już zadecydujesz, jaką misję chcesz wykonać (wyboru dokonuje się w okienku umieszczonym u góry ekranu), możesz zabrać się do ustalania rozmaitych jej parametrów. Są to:
Flight -tutaj możesz dokonać wyboru strony konfliktu, po której chcesz się opowiedzieć (UN - ONZ, Red -Komuniści). Możesz tutaj także zadecydować, czy chcesz lecieć jako dowódca, czy też jako skrzydłowy.
Target Zone - decydujesz tu, w strefie jakiego celu naziemnego chcesz rozpocząć misję typu powietrze - ziemia. Po dokonaniu wyboru możesz określić szczegółowy cel za pomocą menu znajdującego się niżej.
Scenario - ta opcja jest zaznaczona domyślnie, dzięki niej ukazuje się krótki opis zadania, jakie na ciebie czeka.
UN - te opcje decydują o siłach Narodów Zjednoczonych, które będą brały udział w misji. Można tutaj ustawić liczbę maszyn, wyszkolenie załóg oraz wybrać pilota, w którego wcieli się gracz. W tym celu wystarczy jedynie kliknąć jego zdjęcie (będzie ono wtedy podświetlone).
RED - pozwala na modyfikację takich samych opcji jak opisane powyżej. Tym razem dotyczą one jednak nie ONZ, lecz komunistów.

Kiedy już skończysz ustawianie parametrów, kliknij "FLY!", aby znaleźć się w powietrzu.

III.1.3. Entire War (Cała wojna)

Jest czerwiec 1950 roku. Rozpoczyna się kariera ambitnego pilota, który właśnie dostał przydział do dywizjonu F80 stacjonującego w Korei. Prawie każdy oficer Sił Powietrznych Stanów Zjednoczonych chciał dostać ten przydział, więc nasz bohater miał nie lada szczęście. Będzie mógł zdobyć bojowe doświadczenie, które na pewno przyspieszy jego awans i zwiększy szansę na zrobienie wojskowej kariery.

Twoim zadaniem jest zdobycie jak największego doświadczenia w lataniu wszystkimi typami myśliwców przez następne sześć miesięcy. Sprawi to, iż będziesz doskonałym kandydatem do awansu, kiedy tylko zwolni się odpowiednie stanowisko.

Będziesz rozgrywał po kolei pięć dostępnych w Mig Alley kampanii, które składają się na całą wojnę. W momencie kliknięcia "Entire War" aktywna będzie pierwsza kampania. Jeżeli tylko uzyskasz w niej pozytywne wyniki, po jej zakończeniu uruchomi się następna w chronologicznej kolejności kampania. Oczywiście możliwe jest, że nie wywiążesz się dobrze z powierzonych zadań, co negatywnie wpłynie na wynik kampanii. Może to nawet doprowadzić do przegrania wojny.

III.1.4. Campaign

Są to pojedyncze kampanie, które mogą też być rozgrywane razem jako cała wojna. Po wybraniu tej opcji pojawi się lista pięciu kampanii. W każdej kampanii będziesz latał innym typem samolotu.

Kampania i typ samolotu
25 czerwca 1950 - 1 sierpnia 1950 - F80 C Shooting Star
2 sierpnia 1950 - 15 września 1950 - F51 D Mustang
18 września 1950 - 1 listopada 1950 - F84 E Thunderjet
2 listopada 1950 - 1 stycznia 1951 - F86A Sabre.

W każdej kampanii postawiono przed tobą pewne cele, które muszą zostać osiągnięte w określonej liczbie misji. Na tym etapie misje są już zaplanowane. Na ekranie głównej mapy można oczywiście wprowadzać pewne modyfikacje lub też zaplanować zupełnie nowe misje.
Charakter misji w danej kampanii doskonale odpowiada przydzielonemu typowi samolotu (np. nie będziesz musiał bombowcem prowadzić wymiatania).

III.1.5. Spring Offensive

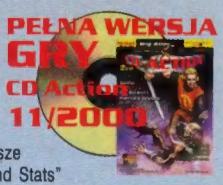
Jest to ostatnia kampania, stanowiąca jednocześnie największe wyzwanie dla gracza. Dlatego wymaga ona szczegółowego omówienia. O skali zadania, jakie przed tobą postawiono, może świadczyć fakt, że w tej kampanii masz pod kontrolą 112 samolotów.

W odróżnieniu od poprzednich czterech kampanii będziesz samodzielnie planował misje i czuwał nad ich wykonaniem. Będziesz też mógł przesiąść się do kokpitu, aby własnoręcznie wykonać co trudniejsze zadania. Twoim głównym celem jest zmuszenie komunistów do wycofania się za chińską granicę.

Każdy dzień jest podzielony na trzy części: ranek (Morning), południe (Midday) oraz popołudnie (Afternoon). Misje powinny być przypisane którejś z nich. Podczas każdej pory dnia możesz użyć maksymalnie 96 samolotów. Czasem podczas którejś z pór dnia nie będzie można wykonać żadnej misji ze względu na złą pogodę. Jako dowódca możesz ustalać wszelkie szczegółowe detale misji lub też przedstawić jedynie ogólne założenia, pozwalając, aby resztą zadań zajął się twój personel. Możesz samodzielnie wykonywać misje w następujących samolotach: F80 C Shooting Star, F51 D Mustang, F84 E Thunderjet oraz F86A Sabre.

III.1.5.1. Sytuacja

Jako dowódca sił lotniczych wspierasz bitwę lądową, która toczy się na Półwyspie Koreańskim. Linia frontu przecina półwysep z zachodu na wschód. Specyficzne cele będą zmieniać się wraz z sytuacją na froncie, ale główny cel jest wciąż ten sam - wspieranie wojsk lądowych w ich ofensywie na północ. Mogą się one zatrzymać dopiero na chińskiej granicy.



Bezpośrednie wspieranie walczących w dole oddziałów odbywa się poprzez wykonywanie misji typu "Close Air Support" (bliskie wsparcie powietrzne). Mogą się one okazać konieczne, gdy wojska Narodów Zjednoczonych znajdą się w okrążeniu lub zostaną oskrzydlone. Jednakże nie jest to najlepszy sposób na wykorzystanie przydzielonych ci środków. Zagrożenie ze strony armii komunistów jest zależne od liczby dostaw i uzupełnień, jakie ona otrzymuje. Powodzenie misji typu "Interdiction" może skutecznie przerwać szlaki komunikacyjne i powstrzymać postępy północy. Na szczęście sytuacja na tym polu przedstawia się dogodnie, gdyż wszystkie trzy główne szlaki, którymi przesyłane są dostawy (Main Supply Routes - MSR), zostały zidentyfikowane. Przebiegają one wzdłuż zachodniego i wschodniego wybrzeża oraz przez centralną część półwyspu. Godnym zauważenia jest fakt, że szlaki te nie są całkowicie niezależne. W celu ominięcia np. zburzonych mostów powstało bowiem wiele rozgałęzień, skrzyżowań i połączeń.

III.1.5.2. Środki

Pod twoim dowództwem znajduje się pięć dywizjonów myśliwskich i dwa bombowe.
Dywizjony myśliwskie stacjonują w Korei. Oto one:
• Dwa dywizjony F86 Sabre. Są to najlepsze myśliwce, jakimi dysponujesz. Sabre zostały stworzone z myślą o pojedynkach powietrznych, ale dzięki możliwości podwieszenia rakiet niekierowanych mogą być też używane do atakowania celów naziemnych.
• Jeden dywizjon F84E oraz jeden dywizjon F80C. Te samoloty są przeznaczone do atakowania celów naziemnych.
• Jeden dywizjon samolotów z silnikami tłokowymi F51 Mustang (znanych z frontów drugiej wojny światowej). Samoloty te nie mają szans w walce z Migami, lecz doskonale sprawdzają się w bliskim wsparciu powietrznym i nękaniu konwojów ciężarówek. Maszyny te działają w pobliżu frontu.

Dywizjony bombowe stacjonują w Japonii. Każdego dnia będziesz miał do dyspozycji dywizjon ciężkich bombowców B29 i średnich bombowców B26. B29 są doskonale do nalotów powierzchniowych i zadają wrogowi olbrzymie straty. Mają jednak małe szanse w starciu z Migami. Dlatego wymagają eskorty i mogą być niedostępne, gdy nad Koreą toczą się szczególnie zaciekłe walki.

Każdy dywizjon jest podzielony na sześć grup po cztery maszyny w każdej. W jednej misji możesz jednak wykorzystać tylko cztery grupy (16 samolotów). Piloci z pozostających na ziemi maszyn wykorzystują czas na odpoczynek i wykazują później większą efektywność w walce.

III.1.5.3. Tworzenie misji

Istnieją trzy główne sposoby tworzenia misji:
▪ Poprzez uruchomienie okienka "Directives". (Można to zrobić klikając ikonkę "Directives" znajdującą się u góry mapy kampanii. Ikonka jest oznaczona gwiazdą. Okno to uruchamia się też automatycznie na początku każdej pory dnia). W okienku tym ustala się ogólne założenia wykorzystania samolotów. Jego użycie jest bardzo proste. Wystarczy przydzielić tylko odpowiednie samoloty (Fighter - myśliwskie oraz Strike - szturmowe, przeznaczone do atakowania celów naziemnych) do odpowiednich zadań (Air Superiority - wywalczanie przewagi powietrznej, Choke - przyduszenie przeciwnika, Supply - ataki na zaopatrzenie wroga, Airfields - ataki na lotniska, Rail - ataki na cele kolejowe, Road - ataki na cele drogowe, np. kolumny pojazdów i mosty, Army - bezpośrednie nękanie oddziałów wroga i wsparcie własnych wojsk. Opcja "Resting" określa liczbę odpoczywających). Zaznaczenie kwadracika "Auto Generate" sprawi, że twoi podwładni sami zaplanują misję zgodnie z ogólnymi dyrektywami.
▪ Poprzez kliknięcie jakiegoś celu na mapie, a następnie wybranie "Authorize" w okienku informacyjnym celu. Twoi podwładni sami już zaplanują misję skierowaną przeciwko wskazanemu obiektowi.
• Poprzez zaznaczenie odpowiedniej misji w okienku "Mission Results" (które ukazuje się po zakończeniu misji) i kliknięciu "Redo". To spowoduje powtórzenie w najbliższym czasie zaznaczonej misji. Samoloty potrzebne do wykonania tej misji są automatycznie usuwane z okienka "Directives".

Bez względu na to, jakiej metody użyło się do wygenerowania misji, jej dokładne parametry można jeszcze zmienić. Kliknij w tym celu ikonkę "Mission Folder", zaznacz daną misję, a następnie kliknij "Profile".

Kiedy stwierdzisz, że wszystko jest już zaplanowane, kliknij ikonkę Frag (to ta ze startującym samolotem). Pojawi się ekran, na którym będziesz mógł dokonać ostatnich zmian w przydziale samolotów i załóg, a także falach (Waves), w jakich będzie przeprowadzane uderzenie. Teraz wystarczy już tylko kliknąć "Fly", aby przystąpić do wykonywania zadania.

III.1.5.4. Struktura misji

Szczegółowe parametry misji ustala się po kliknięciu ikonki "Mission Folder" (wymienionej już wcześniej). Teraz wystarczy kliknąć "Profile". Pojawią się dwa nowe okna. Pierwsze od lewej służy do określania fal, w jakich nadlatywać będą samoloty, drugie zaś do szczegółowej edycji trasy przelotu.

W każdym pojedynczym okresie, nazwanym już wcześniej dla orientacji porą dnia, może zostać wykonanych tylko 10 osobnych misji. W każdej misji nad cel może nadlatywać maksymalnie sześć fal samolotów. Każda fala charakteryzuje się współczynnikiem "ToT" (Time over Target - czas nad celem).

System nadlatywania nad cel falami sprawdza się nie tylko przy atakowaniu celów naziemnych, lecz także przy np. patrolowaniu czy "wymiataniu" myśliwskim. F86 Sabre mają bardzo ograniczony zapas paliwa. Wystarcza go mniej więcej na dwadzieścia minut patrolowania. Angażowanie się w dłuższą walkę może doprowadzić do sytuacji, w której zabraknie paliwa na powrót do bazy. Piloci Migów skrzętnie wykorzystywali ten fakt, aby przenikać przez powstałe luki w obronie. Dlatego wymyślono system patrolowania oparty na falach. Kiedy jedna fala samolotów powracała z patrolu, nowa już leciała, aby zastąpić kolegów. Równie ważną jak dobór maszyn i fal ataku sprawą jest trasa przelotu misji. Wyznaczana jest ona dzięki punktom nawigacyjnym (Waypoints), których położenie można zmieniać. Można także dodawać zupełnie nowe punkty nawigacyjne lub usuwać już istniejące. Dodatkowo punktom nawigacyjnym można przypisać cały szereg komentarzy, do których będą dostosowywać się piloci.

Oto lista dostępnych rozkazów
Take-Off - start.
Rendezvous - grupy samolotów z różnych lotnisk dołączą do siebie w tym punkcie nawigacyjnym.
Ingress - samoloty wlecą do przestrzeni powietrznej przeciwnika.
Initial Point - samoloty rozdzielą się na grupy i zaczną wykonywać indywidualne zadania.
Regroup - wcześniej rozdzielone samoloty po wykonaniu przydzielonych zadań grupują się ponownie.
Egress - samoloty opuszczają przestrzeń powietrzną wroga.
Disperse - grupy samolotów z różnych lotnisk rozdzielają się.
Landing - lądowanie.

III.1.5.5. Mapa - główny ekran kampanii

To tutaj będziesz planował wszystkie posunięcia, które później wykonają w powietrzu wraz z tobą twoi piloci. Siły Narodów Zjednoczonych oznaczono na mapie kolorem niebieskim, komunistów zaś czerwonym. U góry ekranu, na pasku narzędziowym, znajdują się rozmaite ikony. Najedź na jedną z nich kursorem myszy, a po chwili ukaże się opis na żółtym tle. Oto do czego służą najważniejsze ikony (od lewej):

Bases - Wywołuje okno dialogowe baz lotniczych i stacjonujących w nich samolotów.

Squadrons - Wywołuje okno dialogowe dywizjonów i wchodzących w ich skład samolotów.

Weather - Okno informacyjne dotyczące warunków atmosferycznych.

Daily Intelligence Summary - Dzienny raport wywiadu (także na temat celów misji).

Target List - Lista celów.

Directives - Okno, w którym można wydawać ogólne dyrektywy co do wykorzystania samolotów w danej porze dnia (zostało już opisane wcześniej).

Mission Folder - Wywołuje okno, w którym można ustalać szczegółowe parametry misji.

Overview - Wywołuje okno, w którym przedstawiony jest ogólny zarys sytuacji. Może on dotyczyć danej pory dnia, dnia poprzedniego bądź też całej kampanii. "AC Stats" pokazuje, ile samolotów wroga zestrzeliły nasze maszyny (Kills) i odwrotnie (Loses). "Ground Stats" pokazuje liczbę zniszczonych celów naziemnych.

Player Log - Wywołuje okienko przedstawiające dokonania pilota, w którego wciela się gracz. Można tu też wpisać imię naszego bohatera.

Frag - Pozwala na wprowadzenie ostatnich poprawek i przystąpienie do lotu.

Thumbnail Map - Mapa przedstawiająca cały Półwysep Koreański. Kliknięcie w którymś miejscu jej obszaru powoduje przesunięcie we wskazany rejon mapy głównej.

Zoom In/Zoom Out - Zmienia skalę mapy.

Load/Save - Pozwala na zapisywanie i wczytywanie stanu gry.

Replay - Galeria filmów nagranych w czasie walk, a następnie zapisanych.

Size - Zmniejsza okno, w którym działa aplikacja.

Hide/Reveal Toolbars - Ukrywa/ukazuje paski narzędziowe.

Front Line - Ukazuje lub ukrywa na mapie linię frontu.

Group Waypoints - Ukazuje lub ukrywa na mapie punkty nawigacyjne grupy samolotów.

Main Waypoints - Ukazuje lub ukrywa na mapie najważniejsze punkty nawigacyjne.

Routes - Ukazuje lub ukrywa na mapie zaplanowane trasy przelotu samolotów.

Kolorowe ikony położone na samej górze ekranu służą do wyświetlania lub ukrywania na głównej mapie symboli oznaczających rozmaite obiekty.

UWAGA!!! Po zakończeniu pory dnia na ekranie głównej mapy pojawi się okienko ukazujące wyniki wszystkich przeprowadzonych misji - "Mission Results". Zmieni się też wygląd paska narzędziowego. Aby przejść do następnej pory dnia, kliknij ikonkę "Next Session" (ozdobioną czerwoną strzałką).

IV. Menu preferencji

Menu to zawiera wiele opcji regulujących parametry gry oraz dostosowujących wyświetlanie grafiki do prędkości twojego komputera. Opcje te zostały podzielone na kilka kategorii:

IV.1. 3D:

Display Driver - Pozwala na wybranie sterownika ekranu (jeżeli wykryto w twoim komputerze więcej niż jeden).

Resolutions - Tutaj dokonasz wyboru rozdzielczości, z jaką wyświetlany będzie obraz w grze.

Gamma Correction - Każda karta graficzna i monitor wytwarza obraz o innej jasności i kontraście. Ta opcja umożliwia regulację tych parametrów bez konieczności zmiany ustawień karty graficznej czy monitora.

Lowest Frame-Rate - Ta opcja ustala najniższą liczbę klatek na sekundę (wyświetlanych przez system graficzny), przy której gra się uruchomi.

Auto Frame-Rate - Ogólnie rzecz biorąc, im więcej graficznych detali musi wyświetlać komputer, tym wolniej działa gra (objawia się to mniejszą liczbą klatek na sekundę). Przy włączonej tej opcji program będzie na bieżąco zwiększał lub zmniejszał liczbę wyświetlanych detali tak, aby gra działała cały czas z optymalną prędkością. Gdy ta opcja jest aktywna, program sam unieważni wszystkie opcje z menu "3DII".

Ground Shading - Włącza lub wyłącza cieniowanie powierzchni ziemi.

Item Shading - Włącza lub wyłącza cieniowanie samolotów i innych ruchomych obiektów.

Reflections - Włącza lub wyłącza refleksy świetlane na różnych szklanych elementach (jak np. owiewka kabiny czy też szybki instrumentów pokładowych).

IV.2. 3DII:

Filtering - Opcja ta dotyczy wygładzania tekstur przez akcelerator grafiki. Zastosowanie najwyższych ustawień ("Tri-Linear" i "All") może wydatnie polepszyć jakość wyświetlanej grafiki przy lotach na małych wysokościach. Wiąże się to jednak w zdecydowanej większości przypadków ze zmniejszeniem płynności, z jaką działa gra.

Transparency - Włącza lub wyłącza przezroczystość niektórych obiektów (np. dym), dzięki czemu wyglądają one lepiej.

Texture Quality - Jakość wyświetlanych tekstur. Podobnie jak "Filtering", efekt ten może znacząco polepszyć grafikę, spowalniając jednak działanie programu.

Trees Etc. - Drzewa i inne obiekty nie mające większego wpływu na rozgrywkę mogą być wyłączone, dzięki czemu wzrośnie liczba klatek animacji.

Routes - Włącza lub wyłącza niewielkie drogi, linie kolejowe oraz rzeki.

V.1. Kontrola lotu

V.1.1. Klawisze podstawowe

Kursory (Strzałki) Sterowanie.
, Lewy hamulec kołowy (podwozia).
. Prawy hamulec kołowy (podwozia).
K Zwiększa czułość klawiatury.
Shift K Zmniejsza czułość klawiatury.
Ins Orczyk (ster poziomy).
(Klawiatura numeryczna)
Del Orczyk (ster poziomy)
(Klawiatura numeryczna)

I.1.2. Trymowanie

L Trymuje tył samolotu (unosi nos).
O Trymuje przód samolotu (unosi nos).
Shift L Trymuje w pozycji neutralnej.

V.1.3. Przepustnica

Kiedy do komputera podłączona jest analogowa przepustnica, wszystkie powyżej wymienione klawisze są nieaktywne.

= Zwiększa ciąg silników o 1%.
- Zmniejsza ciąg silników o 1%

UWAGA! Po wylądowaniu i dotarciu na miejsce postoju wystarczy zmniejszyć ciąg do 10% i włączyć hamulce. Nie ma potrzeby zmniejszania ciągu do 0%.

Shift 0 Przełącza śmigło w tryb przelotowy/walki (tylko F-51 Mustang).

E Restart silnika (ciąg musi wynosić poniżej 25%).

V.1.4. Inne

B Włącza/wyłącza hamulce aerodynamiczne.
F Włącza/wyłącza klapy.
Ctrl E Opuszczenie samolotu (katapultowanie się/skok ze spadochronem).
Ctrl F Odrzucenie zewnętrznych zbiorników paliwa.
G Opuszczenie podwozia.
R Menu łączności radiowej.

V.2. Uzbrojenie

Spacja Otwarcie ognia.
Ctrl W Rozkaz odrzucenia podwieszeń.
[Poprzedni typ uzbrojenia.
] Następny typ uzbrojenia.
N Przełącza kolejne typy uzbrojenia.

I.3. Klawisze ułatwiające

Ctrl R Uzupełnienie amunicji.
Shift S Wyjście z korkociągu.
U Zwiększenie wysokości o 1000 stóp.
Ctrl M Widzisz na mapie wszystkie Migi.

A/C Shadows - Włącza lub wyłącza cienie samolotów widoczne na ziemi.

Item Shadows - Ta opcja włącza lub wyłącza cienie innych obiektów.

Horizon Fade - Kiedy zamglenie horyzontu ustawione jest jako bliskie (Near), widok jest bardziej realistyczny, ale gra działa wolniej.
Horizon Distance - Przy ustawieniu tej opcji na blisko (Near), program działa szybciej.

Contour Detail - Kiedy opcja ta ustawiona jest na "Low", powierzchnia ziemi wygląda gorzej, ale gra działa szybciej.

IV.3. Flight - Opcje te dotyczą realizmu (to znaczy dokładności odwzorowania zachowania prawdziwego samolotu).

Flight Options - Ta opcja jest wypadkową wszystkich następnych, które zostały wymienione poniżej. Jej zmiana wpłynie więc także i na nie. Kiedy ustawimy ją na "Custom", oznacza to, że możemy dokonywać dowolnych zmian w dalszych, szczegółowych opcjach.

Flame-Outs - Przy bardzo szybkich manewrach silnik samolotu może nagle zgasnąć. Aby spróbować uruchomić go ponownie, należy zmniejszyć ciąg poniżej 25% i nacisnąć klawisz E. Dzięki powyższej opcji można wyłączyć efekt gasnącego silnika.

Auto Throttle - Kiedy opcja ta jest włączona, to w sytuacji, gdy gracz znajduje się za przeciwnikiem w dobrej pozycji strzeleckiej (siedzi mu na ogonie), komputer sam operuje przepustnicą, aby ułatwić zachowanie dystansu pomiędzy obydwoma samolotami.

Power Boost - Gdy ta opcja jest włączona, przepustnica jest o połowę efektywniejsza niż w rzeczywistości.

Wind Effects - Włącza lub wyłącza podstawowe efekty związane z oddziaływaniem wiatru na samolot.

Wind Gusts - Włącza lub wyłącza możliwość występowania nagłych podmuchów wiatru. Są one szczególnie zauważalne podczas lądowania.

Flight Model - Kiedy opcja ustawiona jest na Easy, to model lotu jest uproszczony. Przy ustawieniu na "Realistic" gra modeluje specyficzne zachowanie się samolotu oraz uaktywnia wszystkie efekty związane z działaniem nań praw fizyki (np. korkociągi).

Airframe Stress - Włącza lub wyłącza efekt związany z obciążeniami materiału, z jakiego zbudowany jest samolot, występujący przy turbulencjach i dużych przeciążeniach. Kiedy opcja jest włączona, szybkie manewry przy bardzo dużych prędkościach mogą się skończyć np. urwaniem skrzydła.

External Stores Drag/Weight - Kiedy opcja jest włączona, to obciążenie wywoływane przez podwieszenia (np. bomby czy też zewnętrzne zbiorniki paliwa) wpływa na zachowania się samolotu.

Torque/Slipstreaming - Ta opcja odnosi się jedynie do samolotów z silnikami tłokowymi. Kiedy jest włączona, drgania silnika są przenoszone na resztę konstrukcji samolotu, a strumień powietrza produkowany przez śmigło ma znaczący wpływ na powierzchnie sterowe.

Spool Up - Gdy opcja ta ustawiona jest na "Fast", to ciąg silnika reaguje na zmianę położenia przepustnicy niemal natychmiast. Nie jest to jednak normalne zachowanie się samolotu. Dopiero ustawienie "Realistic" pozwala wczuć się w rolę prawdziwego pilota. W realiach lat pięćdziesiątych niedoskonałe jeszcze wtedy odrzutowce potrzebowały nieco czasu na rozpędzenie się silnika i uzyskanie tym samym maksymalnego ciągu. Jednocześnie szybkie zwiększenie przepustnicy powodowało dopływ nadmiernej ilości mieszanki do komory spalania. Owocowało to spalaniem się niewielkiej ilości paliwa w dyszy, to z kolei prowadziło do uszkodzeń silnika, który nie mógł już rozwinąć pełnej mocy i wolniej przyspieszał. Zjawisko to można rozpoznać po nagłym wzroście temperatury gazów wylotowych.

IV.4. Game

Weapons - Przy ustawieniu tej opcji na "Unlimited" twój samolot posiada nieskończoną ilość amunicji do wszystkich rodzajów broni.

Vulnerable to Fire - Gdy opcja ta jest wyłączona, twój samolot jest odporny na ogień wroga i nie doznaje z tego powodu żadnych uszkodzeń.

Ground Collisions - Kiedy opcja ta jest włączona, to przy kolizji z ziemią twój samolot ulegnie zniszczeniu lub przynajmniej uszkodzeniu.

Midair Collisions - Gdy opcja ta jest włączona, to przy kolizji w powietrzu (z innymi samolotami lub obiektami) twój samolot zostanie zniszczony lub przynajmniej uszkodzony.

Complex A.I. Pilots - Kiedy opcja jest aktywna, komputer oblicza realistyczne zachowanie się samolotu dla wszystkich maszyn biorących udział w konflikcie. Gdy zaś jest wyłączona, to realistycznie zachowują tylko samoloty gracza i jego aktualnego przeciwnika.

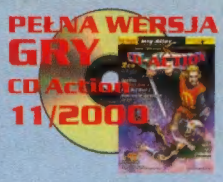
Accel Off - Kiedy opcja ustawiona jest na "Engage", to kompresja czasu wyłączy się automatycznie w momencie, gdy któryś z przeciwników znajdzie się w pozycji umożliwiającej mu skuteczny ogień. Przy ustawieniu na "Tactical", kompresja wyłączy się o wiele szybciej (praktycznie w momencie zauważenia przeciwnika), dając ci możliwość przejęcia kontroli nad sytuacją.

Target Size - Ustala wielkość celu. Im mniejszy cel, tym mniej skuteczne są twoje działka, a co za tym idzie, symulacja jest bardziej realistyczna.

Autopilot Skill: UN - Określa średni poziom umiejętności pilotów Narodów Zjednoczonych, których napotkasz w trakcie kampanii.

Autopilot Skill: Reds - Określa średni poziom umiejętności pilotów komunistycznych, na których się natkniesz w trakcie kampanii.

Gun Sight Ranging - Opcja dotyczy ustawiania celownika, który dzięki ruchomemu krzyżowi odmierza i ukazuje poprawkę dla celu znajdującego się w konkretnej odległości. Przy ustawieniu na "Manual" gracz sam dokonuje ustawień celownika w odniesieniu do odległości celu (używając klawiszy Q i W). Przy ustawieniu "Perfect Radar" nastawianie celownika w stosunku do odległości odbywa się automatycznie. Podobnie jest przy ustawieniu "Realistic Radar",



gdzie poprawka odmierzana jest automatycznie dzięki wskazaniom radaru. Te ostatnie mogą jednak ulec zafałszowaniu, kiedy cel znajduje się na tle ziemi. Przy celowaniu w tym trybie należy poczekać, aż cel zbliży się na odległość mniejszą niż 1800 jardów, a następnie trzymać go na celowniku co najmniej przez sekundę, zanim otworzy się ogień (ostatnia czynność pozwoli lepiej wyskalować przyrządy celownicze).

IV.5. Views

Restricted Views - Przy włączeniu tej opcji gracz jest ograniczony do widoku z kokpitu.

Peripheral Vision - Pole widzenia prawdziwego pilota jest o wiele większe od tego, jakie występuje w grze. Opcję tę dodano, aby zniwelować ten efekt. Po jej włączeniu wszystkie samoloty, jakie widzi pilot, a które nie mieszczą się na ekranie, przedstawione są jako umieszczone na jego krawędzi kropki. Kropki szaroniebieskie symbolizują samoloty Narodów Zjednoczonych, czerwone zaś komunistów.

Auto Padlock - Po włączeniu tej opcji pilot cały czas śledzi wzrokiem aktualnie wyznaczony cel. Jeżeli cel znajduje się w przedniej półsferze, to śledzony jest na widoku z kokpitu. Jeśli zaś cel znajduje się w tylnej półsferze, to śledzony jest na widoku zewnętrznym.

V.4. Kontrola Gry

PrintScreen lub Ctrl P	Wychwytuje obrazek z gry i zapisuje w katalogu z grą.
Alt X	Wyjście.
I	Przełącza pasek informacyjny (u dołu ekranu).
P	Pauza.
Tab	Kompresja czasu.
Shift Tab	Większa kompresja czasu (tylko w trybie mapy).
Ctrl D	Zmiana poziomu detali.
Shift D	Zmiana poziomu detali.
F12	Menu preferencji.
M	Mapa.
D	Otacza czerwonym rombem aktualnie śledzony wzrokiem obiekt.
Q	Nastawianie celownika (rozpiętość skrzydeł celu).
W	Nastawianie celownika (rozpiętość skrzydeł celu).
T	Nastawianie celownika (odległość).
Y	Nastawianie celownika (odległość).
V	Włącza kamerę działek (pozwala ona na oglądanie po zakończeniu misji filmu z jej przebiegiem).
X	Resetuje kamerę działek.
A	Wysyła do sprzymierzonych pilotów zapytanie o pozycję najbliższego przeciwnika.
Z	Ostrzega jednego ze sprzymierzonych pilotów o siedzącym na ogonie przeciwniku.
C	Podczas lotu, jako dowódca, wysyła do innych pilotów zapytanie, czy nic nie siedzi graczowi na ogonie. Podczas lotu, jako skrzydłowy, wysyła wiadomość do dowódcy, że ma on czysty ogon.

V.5. Widoki

F1	Śledzi następnego najbliższego przeciwnika.
F2	Śledzi następnego najbliższego sojusznika.
F3	Śledzi następny najbliższy cel naziemny.
F4	Śledzi następny punkt nawigacyjny.
F5	Śledzi obiekt, do którego została wysłana wiadomość.
Esc	Wyłącza śledzenie.
Shift F1	Śledzi poprzedniego najbliższego przeciwnika.
Shift F2	Śledzi poprzedniego najbliższego sojusznika.
Shift F3	Śledzi poprzedni najbliższy cel naziemny.
Shift F4	Śledzi poprzedni punkt nawigacyjny.
Ctrl F1	Przywrócenie najbliższego przeciwnika.
Ctrl F2	Przywrócenie najbliższego przeciwnika.
Ctrl F3	Przywrócenie najbliższego celu naziemnego.
Ctrl F4	Przywrócenie następnego punktu nawigacyjnego.
Alt F1	Śledzenie przeciwnika kontrolowanego przez sztuczną inteligencję.
Alt F2	Widok na eskortę.
F6	Widok zewnętrzny.
F7	Widok od wewnątrz.
F8	Niewidzialny kokpit.
F9	Kamera przelotowa/kamera ścigająca obiekt.
F10	Widok "z satelity".
F11	Włącza/wyłącza widok trafień bomb/rakiet.
Enter	Włącza/wyłącza śledzenie.
Backspace	Przełącza widok zewnętrzny/wewnętrzny.
Shift F6	Przełącza tryby ruchu zewnętrznej kamery.

View Mode Select - Przy ustawieniu na "Panning" klawiatura numeryczna służy do rozglądania się, a przy "Fixed View" do szybkiego spoglądania w którąś stronę.

Padlock When Visible - Kiedy opcja ta jest włączona, to cel musi znajdować się w polu widzenia pilota, jeżeli ma zostać włączone śledzenie wzrokiem. Przy opcji wyłączonej wystarczy, że cel znajduje się gdzieś w zasięgu wzroku.

Camera Color - Zmienia typ taśmy, na jakiej nagrywany jest film z kamery działek (który potem można odtworzyć dzięki opcji "Replay"). Dostępna jest taśma kolorowa i monochromatyczna (czarno-biała).

Info Line - Zmienia tryb paska informacyjnego, wyświetlanego podczas lotu u dołu ekranu (w czasie lotu można tego dokonać klawiszem I).

Units - Zmienia system miar i wag zastosowany w grze. "Imperial" to miary angielskie (mile/jardy/stopy/funty). "Metric" natomiast to system metryczny (kilometry/metry/kilogramy).

Gun Camera - Opcja dotyczące kamery działek nagrywającej filmy, które można następnie odtworzyć dzięki opcji "Replay". Ustawienie "Off" sprawia, że kamera jest wyłączona cały czas. Przy wybranym "Trigger" kamera jest włączona cały czas, gdy naciśnięty jest spust i jeszcze chwilę po jego zwolnieniu. "All" powoduje, że kamera jest włączona cały czas.

Head Up Display - Włącza lub wyłącza sztuczny horyzont i wskaźnik zagrożeń, które pojawiają się w górnych rogach ekranu (w czasie lotu można to zrobić klawiszem H).

IV.6. Conrtols

Te opcje odpowiadają za konfigurację kontrolerów, za pomocą których odbywa się sterowanie grą.

Imput Devices - Wybór kontrolera.

Calibrate - Kalibracja kontrolera.

Enable - Zaznacz to okienko, aby kontroler został uaktywniony.

Stick - Wybór kontrolera odpowiedzialnego za drążek sterowy.

Throttle - Wybór kontrolera odpowiedzialnego za przepustnicę.

Rudder - Wybór kontrolera odpowiedzialnego za orczyk (ster poziomy).

View Pan - Wybór kontrolera odpowiedzialnego za rozglądanie się w płaszczyźnie poziomej.

View Pitch - Wybór kontrolera odpowiedzialnego za rozglądanie się w płaszczyźnie pionowej.

Range - Wybór kontrolera odpowiedzialnego za zbliżenia i oddalenia widoku.

3D Pointer - Wybór wskaźnika 3D używanego przy mapie pokładowej i łączności radiowej. Kiedy wybrana jest klawiatura, znacznik nie jest wyświetlany.

Na samym dole ekranu znajdują się opcje przeznaczone dla posiadaczy kontrolerów wyposażonych w technologię Force Feedback.
Są to:

Gun Fire - wibracje powstałe na skutek ognia działek.
Buffet - wibracje powstałe przy zbliżaniu się do prędkości dźwięku.

Aerodynamic - sztywnienie drążka przy wysokich prędkościach.

Airframe - wibracje powstałe na skutek turbulencji przy lotach na niskim pułapie.

IV.7. Others

Music Volume
Ustala głośność muzyki odtwarzanej w tle podczas walk.

3D SFX Volume
Określa głośność efektów dźwiękowych.

Control SFX Volume
Określa głośność dźwięków towarzyszących części gry nie związanej z symulacją (np. głośność dźwięku po naciśnięciu ikonki na mapie kampanii).

Ambient SFX Volume
Włącza lub wyłącza dźwięki tła w niesymulacyjnej części gry.

Radio Chatter Volume
Regulacja głośności szumu w eterze.

Engine Volume
Regulacja głośności silnika.

G Effects
Włącza lub wyłącza efekty związane z utratą przytomności, występującą u pilota w związku z dużymi przeciążeniami.

Injury Effects
Włącza lub wyłącza efekty związane z odniesieniem przez pilota ran (np. mniejsza odporność na przeciążenia, chwilowa utarta świadomości).

White Outs
Włącza lub wyłącza efekt oślepiania przez słońce.

Auto Vectoring
Gdy opcja ta jest włączona, a gracz jest dowódcą grupy samolotów, to po napotkaniu wroga (przed rozpoczęciem walki) ukaże się menu łączności radiowej. Można dzięki niemu wydać rozkazy co do rozegrania potyczki. Jeżeli gracz nie podejmie w tym kierunku żadnych czynności, to po pewnym czasie menu znika, a podwładni zaczynają indywidualnie atakować wroga. Gdy opcja ta jest wyłączona, to w przypadku wywiązania się walki podwładni od razu atakują przeciwnika na własną rękę.

V. Ściągawka z klawiszy - patrz ramki

UWAGA! Zapis "Ctrl X" oznacza, że przytrzymując naciśnięty klawisz Ctrl, należy nacisnąć klawisz X.

V.6. Rozglądanie się

V.6.1. Podstawowe klawisze

Klawisze 1, 2, 3, 4, 6, 7, 8, 9 na klawiaturze numerycznej służą do rozglądania się. Można przyspieszyć ten proces, trzymając naciśnięty klawisz Shift. Klawisz 5 na klawiaturze numerycznej centruje widok do pozycji wyjściowej. Można także, zamiast się rozglądać, szybko spojrzeć w którąś stronę. Do przełączania trybów rozglądania się i spoglądania służy klawisz NumLock.

Dodatkowo w trybie rozglądania się można zwiększać lub zmniejszać zbliżenie klawiszami + i - na klawiaturze numerycznej. Trzymając naciśnięty klawisz Ctrl i operując klawiszami + i - na klawiaturze numerycznej, można zwiększać lub zmniejszać pole widzenia.

V.6.2. Klawisze szybkiego rozglądania się

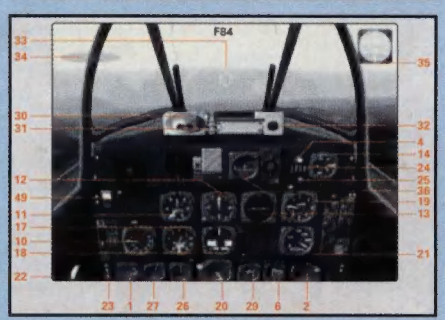
Insert, Home, PageUp, PageDown, End, Delete
W przypadku tych klawiszy pilot patrzy we właściwą stronę tylko w czasie, gdy klawisz jest naciśnięty.

V.7. Inne klawisze

H	Włącza/wyłącza sztuczny horyzont i trójwymiarowy wskaźnik w górnych rogach ekranu.
S	Skraca sekwencję śmierci w trybie multiplayer.
J	Skraca sekwencję startu w trybie multiplayer.

VI. Instrumenty pokładowe

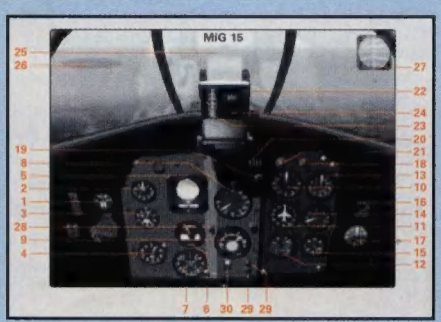
Samoloty Amerykańskie:



Objaśnienia:

1. Grawimetr. Pokazuje przeciążenia, jakim poddawany jest pilot wraz z maszyną.
2. Woltomierz. Pokazuje napięcie w instalacji elektrycznej samolotu.
3. Kontrolka kamery działek. Zapalona lampka sygnalizuje włączenie kamery.
4. Kontrolka zewnętrznych zbiorników paliwa.
5. Wskaźnik nachylenia samolotu (schodzenia).
6. Wskaźnik temperatury gazów wylotowych.
7. Termometr pokazujący temperaturę na zewnątrz.
8. Kontrolka ostrzegania o pożarze (sygnalizuje też uszkodzenia silnika).
9. Kontrolka ostrzegania o pożarze (sygnalizuje też uszkodzenia silnika).
10. Kompas.
11. Prędkościomierz (każda jednostka to 100 węzłów).
12. Żyrokompas.
13. Sztuczny horyzont.
14. Wskaźnik siły ciągu.
15. Wysokościomierz (mała wskazówka pokazuje wysokość x 10 000 stóp, duża x 1000 stóp).
16. Machometr (pokazuje prędkość samolotu w machach).
17. Wysokościomierz (mała wskazówka pokazuje wysokość x 10 000 stóp, duża x 1000 stóp).
18. Wskaźnik ślizgu i skrętu ("kulka").
19. Wariometr (pokazuje prędkość wznoszenia).
20. Wskaźnik poziomu paliwa. Pokazuje całkowitą ilość paliwa.
21. Wskaźnik poziomu paliwa w zbiornikach wewnętrznych.
22. Wskaźnik opuszczania podwozia. Kiedy dźwignia jest przesunięta w dół, podwozie jest opuszczone.
23. Kontrolka podwozia. Kiedy podwozie jest opuszczone, kontrolka jest zapalona.
24. Licznik amunicji.
25. Kontrolka klap. Kiedy klapy są opuszczone, kontrolka jest zapalona.
26. Zegar pokładowy.
27. Ciśnienie płynów hydraulicznych (jego nagły spadek może oznaczać uszkodzenie silnika).
28. Ciśnienie paliwa (jego nagły spadek może oznaczać uszkodzenie silnika).
29. Ciśnienie oleju (jego nagły spadek może oznaczać uszkodzenie silnika).
30. Kontrolka celownika. Jeżeli cel znajdujący się w celowniku jest w odległości mniejszej niż ustalona przez gracza (klawisze T i Y), to kontrolka jest zapalona.
31. Znacznik ukazujący aktualnie ustawioną w celowniku rozpiętość skrzydeł celu (ustala się ją klawiszami Q i W).
32. Kontrolka działek. Kontrolka się zapala, kiedy cel widoczny w celowniku znajdzie się w zasięgu ognia.
33. Krzyż celownika.
34. Wskaźnik zagrożeń. Ukazuje schematycznie położenie innych samolotów względem maszyny gracza. Maszyny Narodów Zjednoczonych oznaczone są jako kropki koloru szaroniebieskiego, a komunistów jako kropki czerwone.
35. Sztuczny horyzont.
36. Poziomy żyrokompas.
37. Stacjonarny kompas.
38. Radiokompas.
39. Ciśnienie paliwa.
40. Ciśnienie płynów hydraulicznych.
41. Dźwignia ssania.
42. Wskaźnik ciśnienia ogólnego.
43. Kompas.
44. Prędkościomierz.
45. Obrotomierz.
46. Wskaźnik temperatury chłodziwa.
47. Wskaźnik temperatury powietrza w gaźniku.
48. Wskaźnik pokazujący: u góry - temperaturę oleju, po lewej - ciśnienie oleju, po prawej - ciśnienie paliwa.
49. Przełącznik uzbrojenia (podniesiony do góry, gdy wybrano podwieszenia, opuszczony, gdy wybrano działka).
50. Przełącznik dodatkowego typu uzbrojenia.

Mig 15:



1. Ciśnienie tlenu.
2. Prędkościomierz.
3. Wysokościomierz.
4. Wysokościomierz radarowy.
5. Sztuczny horyzont.
6. Wskaźnik skrętu ("kulka").
7. Zegar pokładowy.
8. Wskaźnik stopnia wznoszenia.
9. Wskaźnik paliwa.
10. Wskaźnik radiokompasu.
11. Dalekosiężny kompas żyromagnetyczny.
12. Wskaźnik temperatury paliwa i oleju.
13. Obroty (prędkość) silnika.
14. Wskaźnik temperatury.
15. Kompas.
16. Woltomierz.
17. Wskaźnik ciśnienia w kabinie.
18. Kontrolka podwozia.
19. Kontrolka klap.
20. Licznik amunicji.
21. Kontrolka zewnętrznych zbiorników paliwa.
22. Kontrolka celownika. Jeżeli cel znajdujący się w celowniku jest w odległości mniejszej niż ustalona przez gracza (klawisze T i Y), to kontrolka jest zapalona.
23. Znacznik ukazujący aktualnie ustawioną w celowniku rozpiętość skrzydeł celu (ustala się ją klawiszami Q i W).
24. Kontrolka działek. Kontrolka się zapala, kiedy cel widoczny w celowniku znajdzie się w zasięgu ognia.
25. Krzyż celownika.
26. Wskaźnik zagrożeń. Ukazuje schematycznie położenie innych samolotów względem maszyny gracza. Maszyny Narodów Zjednoczonych oznaczone są jako kropki koloru czerwonego, a komunistów jako kropki szaroniebieskie.
27. Sztuczny horyzont.
28. Kontrolka kamery działek.
29. Kontrolka ostrzegania o pożarze.
30. Przełącznik uzbrojenia.

VII. Łączność radiowa

Ponieważ podczas wojny w Korei samoloty nie były jeszcze wyposażone w radary o wystarczającej mocy, łączność radiowa stanowiła klucz do zlokalizowania przeciwnika.

Gra Mig Alley daje ci możliwość nie tylko usłyszenia rozmaitych wieści krążących w eterze, ale także wysłania własnej wiadomości. Jest to bardzo pomocne przy kierowaniu podwładnymi na polu walki.

Jeżeli tylko adresat wiadomości jest w stanie odpowiedzieć, usłyszysz odpowiedź. Niestety, na wojnie często zdarzy ci się usłyszeć w odpowiedzi na swoje zawołanie jedynie elektroniczny szum...

W zależności od tego, z kim się połączysz, możesz uzyskać inne typy informacji:

• **Operator na wieży kontrolnej (Tower)** może przesłać ci informacje na temat zmian pogody czy też kierunku do bazy (Home Vector). Odbiera on też wołanie o pomoc (Mayday).

• **Operator radaru (Forward Radar Controller)**, którego hasłem wywoławczym jest Dentysta (Dentist), jest ulokowany na jednej z przybrzeżnych wysp znajdujących się pod kontrolą Narodów Zjednoczonych. Dostarcza on informacji o pozycji Migów oraz o ogólnej sytuacji na polu walki.

• **Forward Air Controller** to operator, który będzie kierował tobą z ziemi w misjach bliskiego wsparcia. Jego wskazówki pomogą uniknąć przykrych niespodzianek w postaci zbombardowania własnych pozycji. A oto kilka najbardziej pomocnych komend, które wydać można w misjach bliskiego wsparcia:

Begin your run - rozkazuje podwładnym, aby rozpoczęli atak.
Lost FAC - pytanie o pozycję, skierowane do operatora na ziemi.
Re-mark - prosi operatora na ziemi, aby ponownie oznaczył cel rakietami dymnymi.
Missed - oznajmia operatorowi na ziemi, że atak był chybiony i nie osiągnął celu. Prosi o ponowne oznaczenie celu.
More Targets - prosi operatora na ziemi o przydzielenie innego celu.
Leave area - rozkazuje podwładnym zakończenie ataku i powrót do formacji.

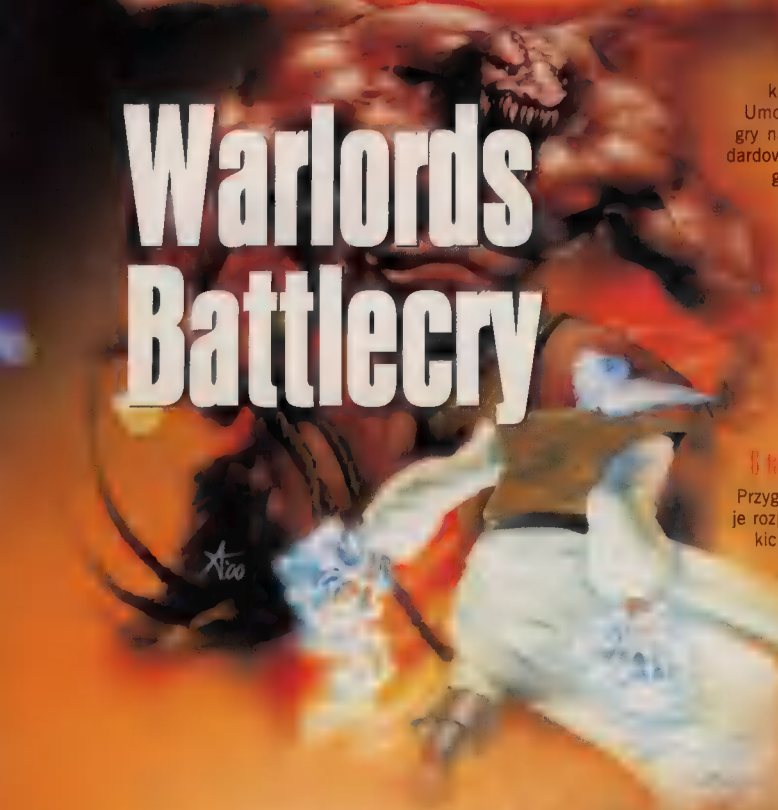
W momencie naciśnięcia klawisza R wywołane zostanie menu łączności radiowej. Wyboru dokonuje się w nim poprzez naciśnięcie klawisza z numerem odpowiadającym żądanej pozycji w menu. Oto objaśnienia poszczególnych możliwości:

Group Info - opcje dialogowe dotyczące pozycji i stanu podwładnych.
Precombat - opcje dialogowe dotyczące rozkazów wydawanych przed rozpoczęciem walki.
Combat - opcje dialogowe dotyczące rozkazów przydatnych w walce.
Postcombat - opcje dialogowe przydatne po zakończeniu walki.
Tower - łączność z wieżą kontrolną.
FAC - łączność z koordynatorem na ziemi.

Łukasz Bończol

producent: SSI
platforma: PC

Warlords Battlecry



Któż z was pamięta pierwszą część tej gry, która ukazała się w roku 1989? Z łezką w oku powracam do tamtych czasów, wszak były to początki mojego "komputerowego" życia. Czas nieubłaganie pędzi do przodu i przez te wszystkie lata ukazało się 5 kolejnych części spod znaku Panów Wojny. Niektóre były lepsze, inne mniej udane, ale na ich przykładzie doskonale widać przełom, jaki dokonał się w grach strategicznych. A jakie zmiany niesie część szósta tego klasyka? Przekonacie się już ▪▪ chwilę.

Zanim zaczniemy

Warlords Battlecry to typowa strategia czasu rzeczywistego (w odróżnieniu od pierwszych części tej serii). Autorzy gry położyli jednak duży nacisk na połączenie strategii z RPG, co miało zachęcić do zakupu miłośników obydwu gatunków. Elementów RPG nie znajdziecie tu zbyt dużo, ▪ w zasadzie tylko jeden - postać naszego bohatera, który będzie się wraz z rozwojem akcji rozwijał. No, zawsze to coś ;-). Wypada również wspomnieć o bardzo ważnym elemencie, jaki miał wpływ na pisanie tej solucji - o losowości niektórych zdarzeń. Na szczęście są to sprawy dość poboczne (np. dodatkowe zadania do wykonania, przedmioty znajdujące się w skrzyniach) i nie powinny mieć większego wpływu na przebieg waszej rozgrywki. Jednak przez to rozwój waszego bohatera może odbiegać nieco od przytoczonego przeze mnie przykładu (będzie zdobywać więcej lub mniej punktów doświadczenia) - nie ma się jednak czym przejmować. Tak więc jeśli po ukończeniu którejś misji uzyskacie mniej punktów doświadczenia niż ja - nie martwcie się - nie oznacza to, że źle zagraliście, ale że mieliście nieco mniej szczęścia ;-). Uf, niby szczegół, ale warto to sobie wyjaśnić ;-). Na koniec jeszcze jedna wiadomość - warto zdobyć i uruchomić łatkę - patch 1.01 - która poprawia niektóre zagubione w grze błędy, a przede wszystkim wyposaża nas w generator bohaterów. Jest to może drobnostka, ale niezwykle przydatna. Umożliwia bowiem wrzucenie do gry naszego zdjęcia (zamiast standardowego wyglądu bohatera) i nagranych przez nas dźwięków (wystarczy posiadać mikrofon; pamiętajcie, że dźwięki muszą być zapisane w formacie wav i spełniać wymagania: PCM 22 050 Hz; bitów: 16; mono). Taka głupotka, a cieszy - dzięki temu bardziej możemy się utożsamiać z naszym bohaterem, ▪ przecież właśnie o to w grach chodzi.

A takiego słów kilka

Przygodę z Panami Wojny proponuje rozpocząć od ukończenia wszystkich (a przynajmniej większości) misji treningowych (tutorial) - pozwalają się one znakomicie zapoznać ze światem gry i z możliwościami interfejsu. Podczas głównej kampanii może nie być już na to czasu. Nauczycie się kilku przydatnych komend, dowiecie, jak wyglądają poszczególne budynki i jednostki. Początkującym strategom przypomnę - najważniejszą komendą wydawaną z klawiatury jest dzielenie naszej armii na oddziały. Gdy zaznaczymy wybraną liczbę jednostek za pomocą myszy, wystarczy wcisnąć [Ctrl] + wybrany przez nas numer (od 1 do 0). Od tej pory nasz oddział będzie się sam automatycznie zaznaczał, gdy tylko wciśniemy podporządkowaną mu liczbę. Znacznie ułatwi to prowadzenie ataków i sprawi, iż nie będą one chaotyczne. W ten sam sposób możemy postępować z naszymi budynkami. Proponuję podporządkować im numery duże (np. od 7 do 0), a naszym jednostkom numery małe (od 1 do 6). Przy grupowaniu jednostek w oddziały należy zwrócić uwagę, aby były one tego samego typu. Co ciekawe, jeden żołnierz może być przypisany do kilku grup. Najważniejszymi klawiszami używanymi w grze będą +/- -, zwiększające i zmniejszające szybkość gry (zwiększamy ją np. podczas rozbudowy bazy, ▪ zmniejszamy przy potyczkach, by wydawać dokładniejsze rozkazy), i F12 - czyli pauza (podczas której można wydawać rozkazy, rozpoczynać produkcję itd.). I to tyle wprowadzenia - minimum wiadomości już posiadacie, tak wiec...

Idziem się [illegible]

Rozdział 1: The Prophecy

Epizod 1: The Undead Patrol

Cel: Zabić wszystkich Nieumarłych. Robert, Minos i [illegible] bohater muszą przeżyć.

Typowa pierwsza misja pozwalająca oswoić się ze światem gry i interfejsem sterowania. Poziom trudności praktycznie zerowy, nie powinno być absolutnie żadnych problemów z jej ukończeniem. Na początku naszej przygody poznamy Paridiana - udzieli nam on informacji dotyczących celu misji. Zwiadowca Robert natrafił na grupę Nieumarłych przebywającą w okolicy. Oczywiście musimy ich zlikwidować; w wykonaniu tego zadania możemy skorzystać z pomocy Minosa (to ten na koniu). Dysponujemy całkiem zgrabną armią - 20 Pikinierów (przypisujemy im klawisz 1), czterech Łuczników + Robert (2); Minosowi przypisujemy 3, a naszemu bohaterowi 4. Ułatwi to wydawanie poleceń na polu walki, a w tej misji jest to szczególnie ważne. Kierujemy się na zachód i przełęczą na północ. Uwaga na

zasadzkę, 5 Szkieletów + Liszy znajdujący się na wzgórzu nie mają przyjaznych zamiarów (szczególnie pierwsze uderzenie pioruna może zadać nam sporo ran). Szkieletami zajmują się Pikinierzy, a Liszego unicestwiają Łucznicy. Pamiętajcie, by w pobliżu centrum walki znajdował się nasz bohater - podwyższy to morale i skuteczność naszych oddziałów. Na północy znajdują się cztery grupki Szkieletów. Pierwsza z prawej dowodzona jest przez wrogiego bohatera Draxa - proponuję zacząć właśnie od niej. Następnie eliminujemy dwie grupki z lewej strony i na koniec tę znajdującą się na wschodzie - nie powinno być z tym najmniejszych problemów. Uważajcie jedynie na naszego bohatera, Minosa i Roberta - muszą oni przeżyć, tak więc lepiej nie rzucać ich w wir walki. Po pomyślnym zakończeniu tego scenariusza nasz bohater otrzyma 12 punktów doświadczenia. Teraz stajemy przed bardzo ważnym zadaniem - wyborem klasy dla naszego herosa. Ja wybrałem maga - zawsze lubiłem bawić się czarami ;-). Nim zaczniemy kolejną misję, możemy skorzystać z posiłków, jakie zechciały się do nas przyłączyć. Są one generowane losowo, tak więc trudno mi przewidzieć, kto akurat zechce zasilić waszą drużynę. Jeśli nikt odpowiedni się nie pojawił, to nie ma zbytnio czym się przejmować - standardowo na posiłki mamy do dyspozycji 5 punktów (proponuję wybrać Rycerza + Chłopa). Jednak jeśli się wam poszczęściło i zgłosił się jakiś kandydat chcący zasilić wasze szeregi, to sugeruję, aby właśnie na niego przeznaczyć nasze 5 punktów - da nam to o wiele większe korzyści.

Epizod 2: Base Camp

Cel: Zdobyć wystarczającą ilość kamienia, by móc zbudować pałac trzeciego poziomu. Robert, Minos i nasz bohater muszą przeżyć.

Jest to nieco trudniejsza misja, którą możemy rozegrać na kilka sposobów. Tak jak poprzednio, Paridian udziela nam informacji o celu naszej misji. Mamy odszukać maga Godrina. Niestety, w okolicy kręci się zbyt dużo Orków i zanim wyruszymy na poszukiwania, musimy rozbić obóz i częściowo ich wyeliminować. Grupujemy nasze oddziały i wyruszamy na północ. Znajduje się tu kopalnia złota (2 - liczba wagoników mówi o wydajności kopalni - oczywiście im więcej, tym lepiej), nad którą przejmujemy kontrolę (potrafi to nasz bohater, choć chwilę to potrwa), a także wagon węgla, który nasz bohater szybciutko sobie przywłaszczy. Na wschodzie znajduje się most - w pobliżu niego warto pozostawić naszych Pikinierów i Minosa - głównie z tej strony nadciągać będą ataki wroga. Zawracamy na południe i przejmujemy kontrolę nad kopalnią rudy i złota (3), ▪ także przywłaszczamy sobie kolejny wagon wypełniony węglem. W tym samym czasie nasz Chłop zaczyna budować pałac, a gdy upora się z tym zadaniem, rozpoczyna budowę koszar, w których będziemy mogli trenować nowe jednostki Pikinierów. Warto wysłać naszego bohatera na wschód - znajduje się tam skrzynia, a w niej magiczny przedmiot. Opłaca się je kolekcjonować, albowiem nasz heros zabierze je z sobą do kolejnych misji. Uwaga na małą armię dowodzoną przez wrogiego bohatera Snagroka! Kręci się ona po okolicy i jest wiece prawdopodobne, iż spróbuje przejąć nasze kopalnie czy nawet zaatakować nasze oddziały! Misję można wykonać bardzo szybko i tak właśnie postąpimy. Na północnym wschodzie znajduje się baza przeciwnika, ▪ na wschodzie kilka kopalni, jednak my nie podążymy w tamtym kierunku; zajmiemy się tylko celem naszej misji. Grupujemy oddział złożony ▪ 8 Łuczników, Roberta i naszego bohatera, ▪ następnie podążamy na północ. Pikinierów (regularnie szkolimy nowych) i Minosa pozostawiamy, aby chronili naszego pałacu. Idąc na północ natrafimy na grupę 3 Orków, ▪ następnie na moście czeka nas potyczka z kolejnymi czterema Orkami wypieranymi przez Ogra. Zwróćcie uwagę, że nasz bohater dysponuje trzema całkiem przydatny-

mi zaklęciami - tarcza (zwiększa pancerz naszego bohatera), srebrna strzała (nasz heros strzela magicznymi strzałami) i bohaterstwo (zwiększa zasięg dowodzenia). Z pokonaniem wrogów nie powinno być większych problemów. Przechodzimy przez most i odbijamy na wschód. Przejmujemy kontrolę nad kopalnią kamienia (1), w skrzyni znajdziemy kolejny magiczny przedmiot, [illegible] w mauzoleum otrzymamy zadanie do wykonania. Niestety zadania są również generowane losowo, więc trudno mi przewidzieć, jaka czeka was misja. Zazwyczaj polegają one na dostarczeniu odpowiedniej ilości surowca, zabiciu wrogiego bohatera, zniszczeniu budynków przeciwnika (w tej misji raczej się wam to nie uda) czy też np. rozwiązaniu jakiejś zagadki. Nagrody również mogą być różne - od wynagrodzenia w postaci surowca, poprzez wzmocnienie naszej armii nowymi jednostkami, na magicznych przedmiotach kończąc. Jeśli zadanie nie jest zbyt trudne, a nagrodę stanowi jakiś magiczny przedmiot, proponuję je wykonać - inaczej szkoda poświęcać na nie nasz cenny czas. Ponieważ dysponujemy kopalnią węgla, uzyskanie odpowiedniej ilości surowca i wybudowanie pałacu trzeciego poziomu będzie jedynie kwestią czasu. Nie zapominajcie jednak o obronie i trenujcie nowe jednostki Pikinierów. Można wybudować również kuźnię, by udoskonalić pancerz i broń naszych oddziałów - tak na wszelki wypadek. Po zakończeniu misji nasz bohater otrzyma 24 punkty doświadczenia i będziemy mogli wybrać dla niego profesję. Ja wybrałem arcymaga - naprawdę bardzo lubię bawić się czarami ;-). Korzystamy z kolejnych posiłków i zaczynamy następny scenariusz.

Epizod 3: Rescuing [illegible]

Cel: Przeżyć przez 30 minut, aż do nadejścia posiłków. Elana, Robert, Minos i nasz bohater muszą przeżyć.

Nie ma co wpadać w panikę - wprawdzie siły przeciwnika w tej okolicy są bardzo liczne, cała misja jest banalnie łatwa, wystarczy dobrze się przygotować. Zaczynamy z dość silną armią, na początek na pewno wystarczy. Na północy znajduje się Elana - to ją mamy szczególnie ochraniać. Szybko zaczynamy budować pałac (na północnym zachodzie) i grupujemy nasze oddziały - pierwszy atak wroga nastąpić powinien za kilka sekund. Warto być przygotowanym. W okolicy znajduje się sporo kopalń: na południu rudy (3), kryształu (1), dalej na południu kopalnia złota (3) i węgla (3), a na wschodzie złota (1) i kamienia (1) - oczywiście nad wszystkimi wypada przejąć kontrolę. Na tym należy zakończyć eksplorację mapy - pozostałe tereny są opanowane przez wieże strzelnicze i jednostki przeciwnika. Po rozbiciu pierwszego ataku mamy trochę czasu na ustawienie szyków obronnych. Szybko budujemy koszary, a w ich pobliżu ustawiamy dwie wieże obronne. W środku warto umieścić Łuczników, a także Roberta, Elanę i naszego bohatera - to uchroni ich przed przypadkową śmiercią i znacznie wzmocni siłę ogniową naszych twierdz. Warto zwrócić uwagę, że nasz bohater dysponuje nowymi czarami: Heal Self, Raise Skeleton, Hand of Flame, Summon Sprite, Lesser Item, Shadow Form i Stone Skin. Z pewnością przydadzą się nam w walce (zauważcie, że można je rzucać dopiero po opuszczeniu wieży). Co pewien czas nadciągać będą małe grupki wroga - załoga naszych wież powinna rozbijać je z dużą łatwością. Szczególną uwagę należy zwrócić na kopalnie znajdujące się na wschodzie. Będą one celem częstych ataków naszych przeciwników. Pora zająć się dalszą rozbudową. Najważniejszym surowcem jest złoto - praktycznie zawsze będzie go brakować. Warto w pałacu wytrenować kolejnych wieśniaków i umieścić ich w kopalni złota - zapewni nam to szybszy dopływ tego niezwykle cennego kruszcu. Opłaca się wybudować targowisko i sprzedać większość zapasów kryształu - nie będzie nam on zbytnio potrzebny. Z czasem wybudujcie pozostałe budynki - kuźnie (by poprawić siłę broni Pikinierów o 10), strzelnice (by móc rekrutować łuczników i ulepszać ich broń, a także zasięg działania). Rozbudujcie też pałac do trzeciego poziomu (dzięki temu można będzie wynaleźć strażników pałacu - poprawi to zdolność walki naszych Pikinierów o +3). Bez większych problemów odpieramy anemiczne ataki wroga, trenując w tym czasie nowe jednostki i udoskonalając ich broń. Frontalnego uderzenia przeciwnika możecie się spodziewać na dwie minuty przed końcem. Mówiąc szczerze, bardzo mnie on rozczarował - ot, kilkanaście słabych jednostek i spora grupka latających paskudztw, które dość szybko zostaną zlikwidowane przez załogę naszych wież strzelniczych. Bułka z masłem. Nasz bohater uzyska 42 punkty doświadczenia i 3 punkty umiejętności. Możemy przeznaczyć je na zwiększenie jego statystyk (kosztuje to aż 6 punktów, czyli chwilowo nie możemy sobie na to pozwolić), zdolności (koszt pięciu punktów) czy umiejętności (koszt: 1 punkt - warto podnieść Magery do 13) lub nauczyć się czarów (i na to proponuję przeznaczyć kolejne dwa punkty - wybieramy zaklęcia Gemberry (magia natury) i Cure (magia uzdrawiania). Rekrutujemy nowe oddziały (mamy do dyspozycji 7 punktów) i zaczynamy kolejne starcie.

Epizod 4: [illegible] (film)

Epizod [illegible] The Gap [illegible] Palmyr

Cel: Zabić wszystkie Minotaury blokujące drogę do Gap of Palmyr. Elana, Robert, Minos i nasz bohater muszą przeżyć.

Nareszcie trudna misja wymagająca sporo czasu i zaangażowania naszego umysłu. Zaczynamy od wybudowania pałacu i przechodzimy do rozpoznania oraz opanowania pobliskich terenów. Na zachodzie znajdują się trzy kopalnie: kamienia (3), złota (3) i rudy (3). Jednocześnie przejmujmy nad nimi kontrolę. Udając się na wschód natrafimy na dwie kolejne kopalnie - złota (3) i kryształu (3), a także na mauzoleum, którego właściciel zleci nam zadanie do wykonania. Dalej znajduje się mała osada, z której prowadzi droga na północ. Zawiedzie nas ona w pobliże górskiego przesmyku. Dalszą drogę w tym kierunku blokują dwie wieże przeciwnika. To właśnie z tej strony nadchodzić będą wszystkie ataki wroga, tak więc jak najszybciej należy przesmyk opanować - wybudować wieżę i umieścić w niej część naszych jednostek (początkowo Elanę i Roberta, później również naszego bohatera i Łuczników). Dalej na wschodzie, w pobliżu wioski, natrafimy na kolejne dwie kopalnie: kamienia (2) i rudy (1), a także na następne mauzoleum, w którym otrzymamy nowe zadanie. Na północy znajdują się jeszcze trzy kopalnie: kamienia (1), rudy (1) i złota, które oczywiście należy przejąć. Na tym zakończymy naszą wycieczkę - pora zająć się rozbudową bazy. Podstawą każdej misji jest zapewnienie naszym siłom bezpieczeństwa takich warunków, by mogły spokojnie rozbudowywać bazę i rosnąć w siłę. Tutaj mamy ułatwione zadanie - ataki wroga nadchodzą tylko z jednego kierunku. Wystarczy w okolicy górskiego przesmyku postawić jeszcze jedną lub dwie wieże - to powinno skutecznie zatrzymać siły naszego przeciwnika. Zaczynamy od wybudowania koszar, a następnie kuźni i rekrutacji kilku Pikinierów. Pierwszego zdecydowanego ataku wroga doświadczymy stosunkowo szybko. Następnie rozbudowujemy pałac do drugiego poziomu, budujemy strzelnice, targowisko i stajnie. Rozbudowujemy pałac do trzeciego poziomu, wznosimy gniazdo i katedrę. Na koniec rozbudowujemy pałac do czwartego poziomu i stawiamy bibliotekę. Warto zapamiętać ten schemat - prawie zawsze będziemy w ten sposób rozbudowywali naszą bazę. Oczywiście w międzyczasie odpieramy kolejne ataki wroga (wieże wypełnione Łucznikami nie powinny mieć z tym większego problemu), szkolimy nowe jednostki (głównie Pikinierów, później Rycerzy i Pegazy) i ulepszamy naszą broń. Warto poświęcić temu tematowi kilka słów. Zaczynamy od ulepszenia w kuźni broni i pancerza naszych Pikinierów - na początku stanowić będą oni podstawę naszej armii, tak więc wypada o nich zadbać. W targowisku wymyślamy dochód, aż do trzeciego poziomu - przyspieszy to znacznie dopływ surowca z naszych kopalń. W stajni wprowadzamy konie wojenne, a w pałacu wzmacniamy naszych Pikinierów poprzez wynalezienie strażników pałacu. Po wybudowaniu katedry rozpoczynamy badania nad rozkazem Rycerza i Paladynami, a w przyszłości, przed główną walką, przyda się wynaleźć również Wspaniałych Paladynów (skuteczni tylko wtedy, gdy walczymy z armią Nieumarłych). Nie zapomnijcie rozbudować gniazda do drugiego poziomu i możliwie szybko rozpocznijcie rekrutację Pegazów. Nasz przeciwnik dysponuje całkiem silną "eskadrą lotniczą", która co pewien czas wyprawiać się będzie ponad górami i atakować nasze kopalnie. Trzeba szybko reagować i wysyłać z odsieczą nasze jednostki latające. Po wybudowaniu biblioteki będziemy mogli trenować magów i wynajdować nowe zaklęcia. Nauczy się ich także nasz bohater, niestety pamiętać je będzie jedynie w tym epizodzie - ogólnie szkoda na to czasu. W kuźni będziemy mogli produkować katapulty - mają one olbrzymi zasięg działania i bez najmniejszego problemu rozbiją wieże przeciwnika. Rozbudowa naszej bazy i udoskonalanie uzbrojenia potrwa dość długo. Dopiero po ich zakończeniu przejdziemy do przygotowywania planów ataku na wroga. Nasza armia nie musi być zbyt liczna: 20 Pikinierów, 5 Paladynów, 5 Pegazów, 3 katapulty i 3 magów dowodzonych przez naszego bohatera powinno wystarczyć. Zaczynamy od zniszczenia za pomocą katapult dwóch wież blokujących przesmyk i wyruszamy na północ. Burzmy kilka budynków wroga, które znajdują się w pobliżu, i odbijamy na północny zachód, gdzie znajduje się pierwsza baza przeciwnika. Warto przodem wysłać jakiegoś szybkiego zwiadowcę (np. Pegaza), by choć ogólnikowo poznać rozstawienie budynków nieprzyjaciela. Pozorujemy frontalny atak, by wyciągnąć poza obóz jednostki przeciwnika - w ten sposób uchronimy się przed obstrzałem wież, które zadałyby nam sporo obrażeń, gdybyśmy musieli walczyć na terenie zabudowanym. Po wyeliminowaniu większości obrońców wkraczamy do bazy wroga i rozpoczynamy dzieło zniszczenia! Najpierw należy zburzyć wieże strzelnicze, a następnie pozostałe budynki, poczynając od gniazda naszego wroga. Równie dobrym pomysłem jest wykorzystanie umiejętności naszego bohatera i przejęcie kontroli nad pozostałymi budynkami. Podobnie postępujemy z okolicznymi kopalniami. Uzupełniamy straty (podczas walki powinniście równocześnie trenować nowe jednostki - głównie Paladynów i Pegazy) i zawracamy na wschód, by zniszczyć drugą bazę naszego wroga. Stosujemy identyczną taktykę jak przed chwilą. Walka potrwa nieco dłużej, albowiem baza jest dość rozciągnięta. By pomyślnie zakończyć misję, musimy unicestwić wszystkie wrogie jednostki. Może być to trochę uciążliwe - zadbajcie o dokładne rozpoznanie terenu, by przypadkiem czegoś nie przegapić. Dzięki zwycięstwu nasz bohater otrzyma 16 punktów doświadczenia. Podczas rekrutacji mamy 9 punktów do dyspozycji na ewentualne wzmocnienia.

Epizod [illegible] Aelfwine

Cel: Elana musi odnaleźć Aelfwine'a i doprowadzić go do obozu. Robert, Minos, Elana i nasz bohater muszą przeżyć.

Na północnym wschodzie znajduje się jaskinia Aelfwine'a, jednak drogę do niej blokują spore oddziały Minotaurów. Zanim wyruszymy, musimy rozbić obóz i wystawić całkiem liczną armię, która będzie w stanie się z nimi uporać. Szybko budujemy pałac i przystępujemy do rozpoznania terenu. W pobliżu, na południowym zachodzie, znajdują się dwie kopalnie: złota (3) i kryształu (3), [illegible] także trzy wagony wypełnione węglem i rudą. Na północy natrafimy na kolejne trzy kopalnie: złota (3), węgla (3) i rudy (3) oraz następne dwa wagony wypełnione węglem. Na początek powinno to nam wystarczyć. Uważajcie, nie polecam odchodzić zbyt daleko od naszego obozu - jesteśmy otoczeni przez stosunkowo silne grupki przeciwników. W możliwie najszybszym czasie budujemy koszary i trenujemy pięciu Pikinierów. Rozbudowujemy naszą bazę (możecie nie budować strzelnicy ani gniazda) i równocześnie grupujemy wszystkie nasze jednostki. Wyruszamy na małą wycieczkę. Na wschód od naszego pałacu natrafimy na 3 Minotaury i 3 Bazyliszki - z ich pokonaniem nie będzie większych problemów. W nagrodę będziemy mogli przejąć kontrolę nad kolejnymi trzema kopalniami: węgla (2), rudy (3) i złota (3). Na północny znajduje się następny oddział przeciwników: 6 Minotaurów + 4 Bazyliszki. Po ich unicestwieniu odbijamy na chwilkę na zachód i przejmujemy kontrolę nad kolejną kopalnią złota (3). W ten sposób zapewniliśmy sobie sporo surowca, dzięki czemu rozbudowa naszej bazy postępować będzie dość szybko. Na wschodzie znajduje się mauzoleum, w którym tradycyjnie dostaniemy zadanie do wykonania. Dalej stoją dwie wieże przeciwnika, pilnujące wejścia do jego bazy. Proponuję wytrenować 10 Pikinierów i przystąpić do bardzo szybkiego ataku - to w przyszłości oszczędzi nam problemów. Wszystkimi siłami atakujemy wroga, burzymy wieże i pozostałe budynki (nie ma co się jednak z tym spieszyć). Równocześnie trenujemy nowe jednostki i posyłamy je na pole bitwy, by wzmacniać nasze siły. Atak może trochę potrwać (w obozie znajduje się sporo wież), jednak skutecznie uniemożliwi naszemu przeciwnikowi dalszy rozwój. Wystarczy stopniowo eliminować wieże, by w końcu zadać ostateczny cios. Uważajcie na niespodziewany atak wroga, który nadejdzie z północy i uderzy na nasz pałac; może nam on nieco popsuć szyki. Na południu znajdują się dwie kopalnie: rudy (3) i złota (3) - bardzo szybko możemy przejąć nad nimi kontrolę. Na północy są kolejne kopalnie: dwie węgla (3), dwie kryształu (3), rudy (3) i złota (3). Po ich przejęciu zawracamy do naszej osady. Spokojnie, bez pośpiechu wystawiamy silną armię. Sądzę, że 15 Pikinierów, 5 Paladynów, 3 katapulty i 2 magów powinno wystarczyć. Przechodzimy do drugiego natarcia - tym razem uderzymy w siły wroga znajdujące się na północy. Armia przeciwnika jest dość liczna, dodatko-

wo dowodzona przez bohatera, jednak jakoś powinniście sobie z nią poradzić (w przypadku większych problemów zawsze można rozbić atak na kilka tur). Możemy przejąć kontrolę nad kolejną kopalnią rudy (3). Uzupełniamy straty, przemieszczamy się na północny wschód i przechodzimy do kolejnego ataku - najpierw za pomocą katapult rozbijamy 2 wieże. Siły wroga są mniej liczne, lecz będziemy musieli stawić czoła dwóm Królewskim Minotaurom - bestie są szalenie wytrzymałe. Na północy znajdują się kolejne trzy kopalnie, ale kto by tam sobie teraz nimi głowę zawracał - surowca mamy aż za dużo. Na wzgórzu na północnym zachodzie mieści się mała baza przeciwnika (dość dobrze broniona, otoczona wieżami); nie musicie walczyć, no, chyba że akurat macie ochotę ;-). Musicie natomiast odbić na wschód, pokonać grupkę Minotaurów pilnującą mostu i spokojnie dojść do domu Aelfwine'a. Teraz wystarczy posłać po niego Elanę i bezpiecznie doprowadzić go do naszego obozu (a dokładnie w pobliże wozów). Nasz bohater otrzyma kolejne 16 punktów doświadczenia, a na wzmocnienia będziemy mogli przeznaczyć aż 10 punktów. Warto dwa z nich poświęcić na orła - w kolejnej misji przyda się szybki zwiadowca.

Epizod 7: Return to Esgaard

Cel: Doprowadzić Aelfwine'a do wrót wieży Esgaard. Robert, Minos, Elana, Aelfwine i nasz bohater muszą przeżyć.

Wieża Esgaard znajduje się na północnym zachodzie. Nie jest ona zbyt daleko, ale drogę blokują dość liczne grupy Nieumarłych. Pora ostatecznie wysłać ich do piachu ;-). Zanim ruszymy się z miejsca, wypadałoby zrobić mały zwiad i poznać rozmieszczenie sił przeciwnika. Na północy znajduje się skrzynia ze skarbem. Pora zastanowić się, co dalej. Droga na zachód wydaje się bardzo dobrze chroniona - moim zdaniem o wiele łatwiej będzie udać się na północ. Wcześniej wyślijcie naszego bohatera do okolicznych domów (cztery na południu, jeden na północy) - mieszkańcy zechcą wesprzeć naszą drużynę. W ten oto sposób stworzyliśmy armię typowego mięsa armatniego - zawsze to jakieś wzmocnienie. Przejście przez rzekę na północy blokuje oddział złożony z 10 Szkieletów, 2 wielkich nietoperzy, dwóch zmór i cienia. Atakujemy wszystkimi siłami. Przeprawiamy się przez rzekę, odbijamy na zachód i rekrutujemy kolejnych Chłopów z dwóch pobliskich chat. Eliminujemy kolejne 5 Szkieletów + zmorę i przechodzimy do najtrudniejszej potyczki. Naprzeciw nas stoi 12 Szkieletów, 5 zmór i Slayer Knight. Przechodzimy do frontalnego ataku, naszymi bohaterami za wszelką cenę staramy się zabić wrogiego Rycerza, podczas gdy Chłopi zajmują się szkieletami. Droga do wieży Esgaard stoi otworem. Wystarczy szybko przemknąć w pobliże bramy ignorując jednostki przeciwnika (pod żadnym pozorem nie wdawajcie się w walkę). Nasz bohater zdobędzie 24 punkty doświadczenia, co razem da 98 i pozwoli mu awansować na kolejny poziom. Otrzymamy do rozdzielenia cztery punkty umiejętności, które przeznaczymy na naukę czarów Heal Group (kanon magii uzdrawiania) i Summon Unicorn (magia natury). Na wzmocnienia mamy 10 punktów.

Epizod 8: Aelfwine's Arrival (film)

Rozdział 2: The Two Tears

Epizod 1: Scounting the Land

Cel: Przeszukać teren i wprowadzić naszą armię do obozu Nieumarłych. Robert, Minos, Elana i nasz bohater muszą przeżyć.

Tak jak to było w pierwszym epizodzie, cel misji zdradza nam Paridian. Dysponujemy całkiem silną armią, składającą się z 12 Łuczników, 8 krasnoludzkich biegaczy i oczywiście naszych bohaterów. Warto co pewien czas korzystać z czaru przywołanie jednorożca - konik okaże się całkiem silnym kompanem, znacznie wzmocni naszą armię. Udajemy się na zachód; marsz zajmie trochę czasu, lecz będzie przebiegał bez żadnych komplikacji. Odbijamy na północ, przechodzimy pomiędzy wzgórzami i rozprawiamy się z pierwszą grupką przeciwników, składającą się z dwóch zombi i dwóch zmór. Takich potyczek czekać nas będzie jeszcze kilkanaście - małe grupki wroga są rozsiane po całym terenie. Ale żadna z nich nie przysporzy nam większych kłopotów. Na wschodzie znajduje się pierwsza skrzynia zawierająca magiczny przedmiot. Dalej, na południowym wschodzie, odnajdziemy drugą. Odbijamy na północ, eliminujemy kolejne jednostki nieprzyjaciela i opróżniamy trzecią skrzynię. Teraz czeka nas dość długi marsz na północ (i lekko na wschód), gdzie odnajdziemy czwartą, ostatnią skrzynię. Na wschodzie znajduje się kuźnia; warto przejąć nad nią kontrolę i ulepszyć nasze zbroje (na więcej nie starczy nam surowców). Zawracamy na zachód. Dość szybko natrafimy na dwie wysunięte wieże - ich zburzenie nie będzie rzeczą łatwą, jednak musimy to zrobić. Dalej na zachodzie znajduje się obóz Nieumarłych, otoczony kilkoma wieżami. Pamiętajcie, że nie musimy wszystkich zabić, a jedynie wejść do środka. Tak więc albo najpierw burzymy część wież stojących nam na przeszkodzie, albo robimy szybki rajd i nie patrząc na straty przedzieramy się do środka. Nasz bohater zyska 25 punktów doświadczenia, dzięki czemu awansuje na kolejny poziom i otrzyma 5 punktów umiejętności. Przeznaczamy je na umiejętność Arcane Lore, dzięki której znacznie podszkolimy się w sztuce magicznej. Ponownie na wzmocnienia możemy przeznaczyć 10 punktów.

Epizod 2: Orcgate

Cel: Zabić wszystkich Nieumarłych i Orków znajdujących się w okolicy. Robert, Minos, Elana i nasz bohater muszą przeżyć.

Misja będzie dość trudna i długa. Standardowo zaczynamy od wybudowania pałacu i udajemy się na zwiad. Tuż obok na wschodzie znajdują się kopalnie: złota (3) i rudy (3), dalej na wschodzie kopalnia węgla (2) i złota (3) a także cztery wagony złota. Odbijamy na północ; natrafiamy na kolejny wagon wypełniony złotem i skrzynie ze skarbem. Na północnym zachodzie znajdują się kolejne dwie kopalnie: rudy (2) i złota (3). Uważajcie, albowiem jest to już terytorium Orków. Na zachodzie, w pobliżu wielkiej bramy, natrafimy jeszcze na trzy kopalnie - dwie węgla (3) i jedną kryształu (3), lecz z ich przejęciem i utrzymaniem mogą być poważne problemy - one również znajdują się na obrzeżach terytorium wroga. Na zachód od naszego pałacu mamy kopalnie węgla (3) i kryształu (3), a także skrzynię ze skarbem. Dalej na południowym zachodzie natrafimy na kopalnie złota (2), a na północy na trzy wagony wypełnione węglem, złotem i kryształami. Wciąż posuwamy się na północ, aż natrafimy na kopalnie kryształu (3) i mauzoleum, w którym standardowo otrzymamy zadanie do wykonania. I to by były wszystkie z naszych wycieczek - więcej kopalń nie uda się nam raczej opanować. Pora natomiast zająć się samą rozgrywką. Na północnym zachodzie znajduje się baza Nieumarłych, na północnym wschodzie - Orków. Obie nacje nie są ze sobą sprzymierzone, toteż nie ma co się dziwić ich częstym potyczkom. Ułatwią nam one nieco sprawę. Zapowiada się trudna, początkowo chaotyczna walka. Rozbudowujemy naszą bazę (prawdopodobnie brakować będzie rudy - warto stworzyć kilku wieśniaków i umieścić ich w kopalni), równocześnie odpierając ataki na nasze kopalnie (szczególnie te położone na wschodzie). Za wszelką cenę starajcie się zlikwidować wrogich bohaterów (zarówno Orki, jak i Nieumarli dysponują jednym) - wtedy ataki powinny ustać. Nie będzie to proste, albowiem ranny bohater szybciutko ucieka do bazy - pościg można sobie darować. Uszczelnijcie też północną część naszej bazy - kilku zombi będzie starało się przedrzeć i na południowym zachodzie wybudować drugą bazę Nieumarłych. Grupa Łuczników bez większych problemów powinna poradzić sobie z tym zadaniem. Jak już wspomniałem, cały czas rozbudowujemy naszą bazę, rekrutujemy jednostki i ulepszamy ich wyposażenie. Zwróćcie uwagę na to, że możemy rozbudować nasz pałac do piątego poziomu i dzięki temu rekrutować czerwonych i czarnych magów, a także rozbudować gniazdo do trzeciego poziomu i trenować smoki. Jest to jednak zbyt czasochłonna i kosztowna inwestycja - w tej potyczce poradzimy sobie mniejszym nakładem środków. Tworzymy armię składającą się z 8 Wspaniałych Paladynów, 5 Pegazów i czterech białych magów, którzy będą leczyć rany. Przydałoby się kilka katapult, ale ich produkcja trwa zbyt długo, a i szybkość działania pozostawia wiele do życzenia. Pikinierów i Łuczników nie ma sensu trenować - ich wartość bojowa jest znikoma, przydadzą się jedynie do bronienia naszej bazy. Wyruszamy z pierwszym atakiem. Wcześniej warto posłać przodem jednego Pegaza, by dokładnie poznać rozmieszczanie budynków, w szczególności w bazie wroga. Najpierw proponuję uderzyć w silniejszego wroga, którym powinni okazać się Nieumarli. Wkraczamy do osady, standardowo zaczynamy od niszczenia wież (a tych będzie dość sporo). Magów trzymamy poza ich zasięgiem; gdy tylko któryś z naszych Paladynów odniesie poważniejsze rany, natychmiast go wycofujemy i leczymy. To uchroni nas przed zbyt dużymi stratami. Po uporaniu się z Nieumarłymi uzupełniamy straty, odbijamy na wschód i rozbijamy w proch Orki. Scenariusz identyczny, jednak tym razem powinno być dużo łatwiej. Nasz bohater otrzyma 26 punktów doświadczenia, a na wzmocnienia możemy przeznaczyć aż 14 punktów.

Epizod 3: The Blue Stand

Cel: Nasz bohater musi odkryć źródło mocy Nieumarłych. Robert, Minos, Elana i nasz bohater muszą przeżyć.

Bardzo łatwa misja, którą można ukończyć stosunkowo szybko. Zaczynamy budować naszą bazę i jednocześnie wybieramy się na zwiad. Na wschodzie natrafimy na kopalnie rudy (3), węgla (2) i znów rudy (2), a na południowym wschodzie znajdziemy magiczne źródełko. Mieszka w nim kilka Impów, które zechcą zasilić szyki naszej drużyny. Stworzonka nie są zbyt silne czy też wytrzymałe, ale za to niesamowicie szybkie - idealni zwiadowcy. W pobliżu, na północnym wschodzie, znajduje się pierwsza baza Nieumarłych - mobilizujemy wszystkie nasze jednostki i przystępujemy do natychmiastowego ataku. Chwilowo Nieumarli nie zdążyli jeszcze wystawić szyków obronnych, tak więc ich unicestwienie nie będzie zbyt trudne - korzystajcie ze wsparcia czarów, które zna nasz heros. Postarajcie się zgładzić wrogiego bohatera - to definitywnie przesądzi los "czerwonych" Nieumarłych. W pobliżu znajduje się bardzo dużo kopalń, nad którymi oczywiście należy przejąć kontrolę: ruda (3) x2, węgiel (3) x2, złoto (3) x2 i kryształ (3). Takie zaplecze surowcowe pozwoli na szybki rozwój naszej bazy. Zawracamy. Na północ od miejsca, z którego zaczynaliśmy, znajdują się trzy mauzolea - oznacza to oczywiście trzy zadania do wykonania. Na zachodzie natrafimy na kopalnie złota (3), kryształu (3), węgla (2) i znów kryształu (3); na południowym zachodzie znajduje się katedra, nad którą bez problemów możemy przejąć kontrolę. Dość blisko, na północnym zachodzie (położona symetrycznie do poprzedniej bazy Nieumarłych), znajduje się kolejna baza wroga. I ponownie bez zastanowienia atakujemy. Wprawdzie nieprzyjaciel miał trochę więcej czasu niż jego poprzednik, jednak mimo wszystko bez większych problemów powinniśmy zwyciężyć. I ponownie przypominam o zgładzeniu wrogiego bohatera. W okolicy znajdują się kolejne kopalnie: rudy (3) x2, kryształu (3) x2, złota (3) x2 i węgla (3). No, to teraz mamy surowca aż za dużo! Co więcej, nasi najważniejsi przeciwnicy zostali zlikwidowani i bez żadnych obaw możemy spokojnie się rozwijać. Nie będzie to jednak zbytnio potrzebne. Na północy, w centrum mapy, pomiędzy górami, znajduje się ostatnia baza wroga. Jest ona bardzo dobrze broniona, jednak pamiętajcie, że my wcale nie mamy rozkazów, by ją zniszczyć! Wystarczy odkryć źródło mocy Nieumarłych, a do tego wcale nie będzie potrzebna supersilna drużyna - kilka jednorożców i Rycerzy w zupełności wystarczy. Udajemy się na północny wschód, aż do narożnika mapy, i odbijamy na zachód. Bez większych problemów wkraczamy do bazy wroga i ignorując jego jednostki (osłaniające jedynie naszego bohatera) posuwamy się w głąb. W centrum znajduje się dziwna dziura w ziemi. I właśnie to miejsce mieliśmy odnaleźć. To już koniec; prawda, że banalne zadanie? Co ciekawe, za jego wykonanie dostaniemy 39 punktów doświadczenia, co razem da już 188 i nasz bohater awansuje na kolejny poziom. 5 punktów umiejętności przeznaczamy na naukę zaklęć Blessing i Invigorate (kanon magii uzdrawiania) i podniesienie biegłości w rzucaniu czarów uzdrawiania i natury o +1, tak by osiągnęły wartość 4. Ten zabieg zwiększy skuteczność naszych zaklęć. Na wzmocnienia możemy przeznaczyć tylko 8 punktów - w kolejnej potyczce bardzo przyda się orzeł.

Epizod 4: The Translation (film)

Epizod 5: The Library

Cel: Odnaleźć i przeszukać starożytną bibliotekę. Robert, Minos, Elana i nasz bohater muszą przeżyć.

Kolejna misja, w której nie możemy nic budować i musimy skorzystać z siły uderzenia naszych bohaterów. Dysponujemy jedynie trzema Łucznikami - to tyle, co nic. Na południu znajdują się doki - warto przejąć nad nimi kontrolę, wybudować statek transportowy i wybrać się na mały rejs. Płynąc na południe natrafimy na małą wyspę, na której stoją cztery skrzynie ze skarbami - oczywiście się nimi zaopiekujemy ;-). I to byłby koniec naszej morskiej wycieczki - wracamy do miejsca, w którym zaczynaliśmy. Pora zająć się odszukaniem biblioteki. Wysyłamy naszego orła na mały zwiad - warto przeczesać dokładnie całą mapę, by poznać rozmieszczenie wojsk wroga (uwaga na wieże, które

mogą uszkodzić naszego ptaszka). W tym czasie nasz bohater przyzywa możliwie największą liczbę jednorożców - znacznie zwiększy to siłę naszej skromnej armii. Biblioteka znajduje się na północnym zachodzie, a drogę do niej blokują olbrzymie ilości przeciwników. Najwięcej jest ich w centrum, dlatego proponuję obrać nieco okrężną drogę. Kierujemy się na północ. Już niedługo czeka nas trudna potyczka z dwiema grupami Nieumarłych, jednak w nagrodę zdobędziemy dwie skrzynie ze skarbami, których te truposze broniły. Bardzo przydatne okaże się zaklęcie Invigorate, znacznie zwiększające szybkość naszych jednostek. Po walce leczmy rany, w razie potrzeby odczekujemy trochę, przyzywamy kolejne jednorożce i odbijamy na zachód. Kilka potyczek z małymi grupami Orków i już jesteśmy w pobliżu biblioteki. Bronią jej bardzo liczne siły wroga, z olbrzymem I bohaterem na czele. Potyczka może być niezwykle trudna - 4 jednorożce to minimum. Rzucamy zaklęcie Invigorate I przechodzimy do ataku. Najpierw starajcie się zabić wrogiego bohatera, później olbrzyma i dopiero na koniec uporać się z liczną grupą słabszych jednostek. Biblioteka jest mocno sfatygowana, należy jednak obejść dookoła jej ruiny - usłyszymy dwa dialogi i w ten oto sposób pomyślnie zakończymy kolejne zadanie. Nasz bohater otrzyma 38 punktów doświadczenia, a na wzmocnienia możemy przeznaczyć 10 punktów.

Epizod 6: The Siege of Guardia

Cel: Ochraniać warownię Guardia przez 40 minut. Robert, Minos, Elana I nasz bohater muszą przeżyć.

Dość trudna misja, wymagająca szybkiego i przemyślanego działania, albowiem każda minuta jest na wagę złota. Zaczynamy z dość liczną armią - powinna wystarczyć do odparcia pierwszych ataków. Wraz całym wojskiem kierujemy się na zachód ku warowni i pod jej murami budujemy nasz pałac. Wcześniej warto odwiedzić mauzoleum, w którym dostaniemy dodatkowe zadanko do wypełniania. Naokoło cytadeli znajduje się sporo kopalni: złota (3) x2, kryształu (3) x2, węgla (1), rudy (3) i jeszcze raz węgla (3). Na wzgórzu na północy otrzymamy kolejne zadanie, natomiast na wschodzie znajdują się jeszcze trzy kopalnie: węgla (1), rudy (1) i złota (2). Podążając na północ natrafimy na rzekę. Nie radzę podchodzić do niej zbyt blisko, albowiem drugi brzeg usiany jest wieżami strzelniczymi wroga, które bronią wstępu do jego bazy. Rzeka stanowi jednak znakomitą osłonę naturalną - można ją przekroczyć jedynie w trzech miejscach. Pierwszy most znajduje się na północ od naszej warowni, tuż obok na wschodzie (na północ od kopalni) natrafimy na płytki bród, a ostatni, nieuczęszczany przez wojska przeciwnika most jest położony daleko na wschodzie. Gdy tylko będzie trochę wolnego czasu, warto posłać tam naszego bohatera - wprawdzie przejścia bronią dwie wieże nieprzyjaciela, jednak po drugiej stronie rzeki natrafimy na skrzynię ze skarbem. Przy szybkim biegu nasz heros powinien odnieść stosukowo małe obrażenia, które za pomocą odpowiednich czarów będziemy w stanie natychmiast wyleczyć. Najwyższa pora skreślić parę słów na temat samej obrony. Naszą linię defensywną warto ustawić w pobliżu mostu (jednak poza zasięgiem wież nieprzyjaciela) i tam eliminować wszystkie akcje zaczepne wroga. Łuczników ustawiamy na wzgórzu - to pozwoli im praktycznie bezkarnie razić naszych przeciwników. Ataki będą dość częste, dlatego szybko rozbudowujcie bazę i rekrutujcie nowe jednostki, które zajmą miejsce swoich poległych w boju kompanów. Katedrę pobudujcie w okolicy mostu i natychmiast rozpocznijcie badania nad świętym słowem. Wprawdzie jego użycie kosztuje 200 kryształów, jednak tego surowca i tak mamy w nadmiarze. Obrażenia, jakie święte słowo zadaje Nieumarłym, znacznie wspomogą nas w walce. Pamiętajcie jednak, że razi ono na niezbyt dużą odległość, dlatego najpierw pozwólcie umarlakom się zbliżyć. Prócz tego warto poświęcić trochę surowca na wynalezienie Paladynów, a później Wspaniałych Paladynów (którzy wszystkim Nieumarłym zadają potrójne obrażenia) i na konnicy oprzeć naszą linię obrony. Przyda się też trzech białych magów, którzy będą leczyć rany naszych oddziałów. Nie zapomnijcie o wybudowaniu gniazda - Pegazy okażą się szalenie przydatne, albowiem przeciwnik dość często będzie używał stworów latających. Na koniec wypada wspomnieć, byście za wszelką cenę starali się zabić wrogiego bohatera - ograniczy to ataki nieprzyjaciela. Nie będzie to proste - gdy tylko wydamy odpowiednie rozkazy, heros przeciwnika natychmiast ucieka. Wcześniej jednak zadaje olbrzymie obrażenia czarem pierścień ognia - zachowajcie więc szczególną ostrożność. Dzięki zwycięstwu nasz bohater otrzyma kolejne 42 punkty doświadczenia (razem 268), które pozwolą mu awansować na następny poziom. Do rozdysponowania mamy 6 punktów umiejętności - 4 przeznaczamy na naukę czaru Major Healing (magia uzdrawiania), a 2 na podniesienie umiejętności rzucania czarów do 5. Na rekrutację nowych oddziałów możemy przeznaczyć 15 punktów.

Epizod 7: The Undead Column

Cel: Zgładzić wszystkich Nieumarłych przechodzących przez dolinę. Odnaleźć Elanę. Minos, Robert i [redacted] bohater muszą przeżyć.

Po raz kolejny pojawił się Paridian, wyjawiając nam cel naszej misji. Tym razem posunął się za daleko - pomysł z wystawieniem Elany jako przynęty zbytnio mi się nie podoba! Czy ten człowiek ma serce? Czy chcemy mu służyć? Tymi pytaniami zajmiemy się jednak później, chwilowo mamy inne zmartwienia. Nasze zadanie będzie trwało 30 minut; w tym czasie musimy rozbić wszystkie oddziały Nieumarłych przechodzące przez dolinę. Za chwilkę nastąpi atak niezwykle silnej, jak na początki, grupy wroga. Kilku Liszych dowodzonych przez bohatera może nieźle dać nam się we znaki. Na północnym zachodzie znajdują się dwa białe drzewa - gdy wyślemy w ich pobliże naszego herosa, pojawią się dwa masywne Treanty, które zechcą się do nas przyłączyć. Tuż obok na wzniesieniu znajduje się smoczy ołtarz; gdy poślemy tam bohatera, przyłączy się do nas trzech smoczych Rycerzy. Trzeba zrobić to możliwie jak najszybciej - takie wzmocnienia będą niezbędne podczas pierwszej potyczki, która czeka nas już za chwilę. Po uporaniu się z nieprzyjaciółmi mamy sporo czasu na opanowanie sytuacji. Rozpoczynamy budowę naszej bazy. Na zachodzie znajdują się kopalnie kryształu (3), a na południowym zachodzie kopalnie złota (3), węgla (3), rudy (2) i kryształów (2). Na wschodzie natrafimy na kopalnie złota (1), rudy (3), znów złota (3) i węgla (3). Takie zaplecze surowcowe powinno w zupełności wystarczyć. Na północy znajdują się dwa obszerne wzgórza, podzielone doliną. Udając się nią na północ natrafimy na dwa mauzolea, a w pobliżu jednego z nich odnajdziemy zwłoki Elany! Paridian kiedyś zapłaci za śmierć tego bezbronnego dziecka! Dalej na północy przejście blokują cztery wieże strzelnicze - warto je zburzyć, albowiem bronią one dwóch skrzyń ze skarbami. I to by było wszystko - oddziały wroga co pewien czas niespodziewanie będą się pojawiać na północy (tam, gdzie stały wieże) i kroczyć doliną na południe. Nasze zadanie jest dość proste - zabić wszystkich ;-). Przystępujemy do budowania linii obrony. Na końcu doliny systematycznie budujemy wieże strzelnicze (3 blokujące wyjście z doliny i dwie obok na wzgórzach w zupełności wystarczą), które wypełniamy Łucznikami. Tuż obok budujemy katedrę i rozpoczynamy pracę nad świętym słowem - tym razem będzie to zabójcza broń masowego rażenia. Przed naszymi wieżami ustawiamy kilku Wspaniałych Paladynów (a na wzgórzu kilku białych magów, którzy systematycznie będą leczyć ich rany) - to powinno skutecznie powstrzymać nacierające legiony nieprzyjaciela. Na koniec warto wysłać jednego zwiadowcę (np. orła) do północnej części doliny, by wiedzieć, kiedy dokładnie pojawiają się kolejne siły nieprzyjaciela. Walka będzie niezwykle łatwa; do odparcia mamy 5 ataków. Ostatni, najsilniejszy, nastąpi na 3 minuty przed końcem, a w skład armii wroga będzie wchodziła duża liczba Liszych. Nie powinno to jednak stanowić większego problemu dla naszych oddziałów. Nasz bohater otrzyma aż 60 punktów doświadczenia (razem 328) i awansuje na kolejny poziom. Pięć z siedmiu punktów zdolności przeznaczamy na umiejętność Jack of All Trades - znacznie zmniejszy ona koszty wszystkich ulepszeń (np. takich jak dochód 1, 2, 3 w targowiskach) w kolejnych misjach. Pozostałe dwa punkty inwestujemy w naukę zaklęć Soul Flame i Resist Fire (kanon magii piromancji).

Epizod [redacted]: The Death of Elana (film)

W wyniku ostatnich zajść możemy wybrać stronę, której będziemy służyli. Albo pozostaniemy lojalni wobec Paridiana (dobro), albo staniemy po stronie zła. Specjalnie dla was ;-) opiszę obydwie możliwości, tak abyście mieli wolny wybór.

Rozdział 3: Protector - ścieżka "dobra"

Epizod 1: Dwarf Carawan

Cel: Pokonać Orki. Karawana krasnoludów musi przetrwać. Minos i nasz bohater muszą przeżyć.

Na nowych rekrutów możemy przeznaczyć 12 punktów. Wściekły na Paridiana Robert opuszcza naszą ekipę. Nie ma co się mu dziwić, wszak Elana była elfką. Karawana znajduje się w centrum mapy i jest broniona przez liczną grupę krasnoludów - początkowo wystarczą oni do odpierania ataków orków. Stawiamy pałac i przechodzimy do standardowego rozbudowywania naszej bazy. W pobliżu znajdują się kopalnie złota (3), rudy (3), węgla (3) i kryształu (2). Na wschodzie natrafimy na następną kopalnię złota (3), a na północnym wschodzie - na kopalnię kryształu. Odbijamy na południowy wschód, przejmujemy kolejne dwie kopalnie: węgla (2) i rudy (2), opróżniamy dwa wagony wypełnione kryształami, a w mauzoleum standardowo otrzymujemy zadanie. Pierwszy atak na karawanę nastąpi dość szybko - obrońcy poradzą sobie sami, ale warto wysłać im z pomocą Minosa i pozostałe wolne jednostki. Na zachód od karawany natrafimy na kopalnie złota (1), a dalej na kopalnie kryształu (2) i skrzynie ze skarbem. Na północ od karawany znajduje się baza Orków, a pobliskie tereny są przez nich opanowane - lepiej zaniechać wycieczek na ich terytorium. Systematycznie rozbudowujemy nasze zaplecze militarne. Możecie odpuścić sobie budowę wież i innych umocnień w pobliżu karawany - lepiej skupić się na rekrutacji konnicy. Na Paladynach opieramy naszą armię, wystarczy ich ok. 10 + kilku białych magów do pomocy. Opłaca się wybudować drugą stajnię - to przyspieszy rekrutację Paladynów. Gdy tylko zbierzemy odpowiednią grupę, ruszamy na północ od karawany i przechodzimy do niszczenia bazy naszego nieprzyjaciela. Nie będzie to szczególnie trudne. Na koniec dodam, że nie musicie się zbytnio przejmować losem krasnoludów broniących karawany. Wszyscy mogą polec w walce obronnej - przynajmniej w ten jeden sposób się nam przysłużą. Nasz bohater zyska jedynie 38 punktów doświadczenia, a 14 punktów możemy przeznaczyć na rekrutację krasnoludów.

Epizod 2: Mountain Trails

Cel: Pokonać wszystkie Orki, by móc przedostać się przez góry. Minos, Kheldan i nasz bohater muszą przeżyć.

Nastąpiła mała zmiana - tym razem dowodzimy grupą krasnoludów. Ich przywódca, Kheldon, wdzięczny za uratowanie karawany, ofiarował nam swoją pomoc i obiecał przeprowadzić poprzez góry. Mimo wszystko będzie to piekielnie trudne zadanie. Drugą zmianą, jaką natychmiast da się zauważyć, jest pogoda. Nie dość, że mamy noc, to jeszcze pada deszcz. Pięknie, jeszcze tego brakowało ;-). Szybko stawiamy pałac i zaczynamy rozbudowywać naszą bazę. Krasnoludy dysponują innym wachlarzem możliwości technologicznych niż ludzie - postaram się pokrótce przybliżyć najważniejsze różnice. W pałacu można zwiększyć szybkość biegaczy - moim zdaniem szkoda jednak na to pieniędzy. Po postawieniu koszar możemy jedynie trenować jednostki biegaczy. Budowniczych rekrutuje się w kuźni - warto o tym pamiętać. Po wybudowaniu kuźni możemy w koszarach trenować jednostki piechoty. Gdy rozbudujemy pałac do drugiego poziomu, uzyskamy możliwość budowania targowiska (standardowe), strzelnicy (znakomici kusznicy) i małych wież obronnych. Po rozbudowaniu pałacu do poziomu 3 możemy budować tawernę (a w niej rozpocząć badania nad powiększeniem morale naszych oddziałów - 1, 2, 3 i produkcją piwa). Szczególnie piwo ma zbawienny wpływ na krasnoludy, albowiem zwiększa ich szybkość i zdolności bojowe aż o 4 punkty. Po postawieniu karczmy możemy w koszarach trenować potężnych Berserkerów. Są nieco powolni, ale pod przewodnictwem charyzmatycznego dowódcy i po wypiciu kilku piwek stają się prawdziwymi maszynami do zabijania. Standardowo możemy wybudować również gniazdo (wspaniałe gryfy). Po rozbudowaniu pałacu do poziomu czwartego można postawić bibliotekę i rozpocząć badania np. nad szybszą budową nowych budynków. Dysponujemy małą armią - 4 jednostki piechoty, 1 biegacz, 1 budowniczy plus oczywiście nasi bohaterowie - początkowo powinno to wystarczyć. Szybko przejmujemy trzy kopalnie znajdujące się w pobliżu: rudy (3), węgla (3) i złota (3) i odbijamy na zachód, po drodze przejmując kopalnie kryształu (2) - by było szybciej, może to zrobić Kheldan. A spieszyć się trzeba, od tego zależą przecież losy tej misji. Jedyną naszą nadzieją jest szybkie wyeliminowanie części przeciwników, albowiem dysponują oni o wiele większymi zasobami surowców i w dłuższej walce skazani jesteśmy na porażkę. Cały czas w koszarach trenujcie nowe oddziały piechoty i Łuczników. Grupujemy 3/4 naszej armii (piechotę pozostawiamy do obrony bazy) i wyruszamy na zachód. Po dość długim marszu natrafimy na kopalnie węgla (1) i tuż obok na wzgórzu - kryształu (1). Przejmiemy je później, najpierw zajmiemy się unicestwieniem bazy wroga, która

znajduje się tuż obok na zachodzie. Cały czas w koszarach trenujcie nowe oddziały piechoty I Łuczników - przydadzą się już niedługo. Rzucamy wszelkie przydatne czary pomocnicze (obowiązkowo błogosławieństwo i Invigorate) i ruszamy do boju. Zaskoczony nieprzyjaciel nie powinien stawiać większego oporu. Postarajcie się zlikwidować jego bohatera - będzie to trudne, ale zaoszczędzi w przyszłości nieco problemów. Po drugiej stronie rzeki na zachodzie znajduje się sporo kopalń - złota (3) x2, węgla (3) x 2, rudy (3) x2 i kryształu (3) - poświęćcie nieco czasu i przejmijcie nad nimi kontrolę, odsyłając w tym samym czasie do bazy całą naszą armię. Na północy znajduje się jeszcze kopalnia rudy (1), jednak szkoda cennego czasu, by się nią zająć. Wracamy herosem do bazy, natychmiast grupujemy wszystkie nasze jednostki i wyruszamy na kolejne podboje. Do wyeliminowania pozostało nam jeszcze dwóch groźnych przeciwników - przynajmniej jednego z nich trzeba jeszcze ubić, inaczej z każdą minutą stawać się będą oni coraz potężniejsi. Ruszamy na północ, mijamy kopalnię złota (2) - przejmiemy ją później. Natrafiamy na kolejne dwie kopalnie: złota (1) i węgla (1) i wkraczamy do bazy wroga. Walka będzie dość trudna; jeśli możecie, warto dostarczyć naszym jednostkom piwa. Jego koszt nie jest znowu taki duży (20 sztuk złota od osoby), a piwo znacznie zwiększy ich zdolności bojowe. Niech nasi wojacy gromią jednostki nieprzyjaciela, gdy ustawiony w centrum bohater będzie się starał przejąć kontrolę nad budynkami wokół - to chyba najlepsze rozwiązanie. Po wygranym starciu warto zaopiekować się pobliskimi kopalniami kryształu (2), rudy (2), węgla (3), znów rudy (3) i złota (3) oraz znajdującymi się na zachodzie kopalniami złota (3) i kryształu (3). Wracamy do bazy - nasza armia poniosła prawdopodobnie duże straty i w przypadku uderzenia kolejnego wroga nie będziemy mieli większych szans. Tworzymy silną grupę, nie przejmując się zbytnio obroną naszych kopalń - surowców mamy w nadmiarze. Na północnym zachodzie, w centrum mapy znajdują się kolejne cztery kopalnie: kryształu (1), węgla (3), rudy (3), złota (3). Jest tam też kamienny most pilnowany przez neutralny oddział Orków (czerwoni). Prowadzi on nas na wyspę, na której przebywają pozostałe Orki wraz z dowódcą - warto się tam wybrać ze względu na trzy skrzynie ze skarbem. Gdy tylko zbierzemy odpowiednio silną armię (10 jednostek piechoty, 5 Berserkerów i kilku Łuczników wspieranych przez naszych bohaterów powinno wystarczyć), ruszamy rozprawić się z ostatnim wrogiem. Baza "zielonych" znajduje się w północno-zachodnim narożniku mapy i dotarcie tam trochę potrwa. Cały czas rekrutujcie nowe jednostki - tak na wszelki wypadek, wszak nieprzyjaciel może się z nami rozminąć i uderzyć z północy. Przed potyczką standardowo dostarczamy naszym oddziałom zimne piwko (oczywiście bezalkoholowe ;-)) i zaczynamy dzieło destrukcji. Na koniec trzeba dokładnie przeszukać bazę i wyeliminować wszystkie "niedobitki". Lepiej się z tym pospieszyć, albowiem wrogowie dość szybko założą nowe bazy. Warto jeszcze wspomnieć o konieczności wybudowania gniazda drugiego poziomu i rekrutacji kilku gryfów; nasi przeciwnicy bardzo często, od samego początku rozgrywki, będą wysyłali w naszym kierunku latające paskudztwa - lepiej się zabezpieczyć. I pamiętajcie - szybkość działania jest w tej misji najważniejsza - każda sekunda ma wagę złota. Im szybciej wyruszycie na wroga, tym większe szanse na końcowy sukces. Nasz bohater otrzyma 48 punktów doświadczenia (razem 414), co pozwoli awansować na kolejny poziom. 7 punktów zdolności przeznaczamy na naukę czarów Cauterize i Berserker, na podniesienie umiejętności rzucania czarów kanonu piromancji do 5, a także na zwiększenie szybkości naszego herosa o +1. Na wzmocnienia możemy przeznaczyć 11 punktów (jeśli to możliwe, zainwestujcie w jakąś jednostkę latającą, np. gryfa).

Epizod [illegible] Guardians of the [illegible]

Cel: Nasz heros musi dowiedzieć się, czemu Minotaury walczą, i odnaleźć jaskinię jasnowidza. Minos, Kheldan i nasz bohater muszą przeżyć.

Stosunkowo łatwa misja, dająca się niezwykle szybko ukończyć. Rozbijamy obóz i przejmujemy pobliskie kopalnie. Na wschodzie natrafimy na rudę (3), złoto (3), znów rudę (3), kryształ (3) I węgiel (1). Na północy znajdują się kopalnie: węgla (3) x2, kryształu (3) i złota (3). Na początek powinno to wystarczyć. Znajdujemy się w małej dolinie. Mamy dwie drogi - na północ I na zachód, a każda z nich jest strzeżona przez dwie wieże strzelnicze. Blisko, na północnym zachodzie, znajdują się jeszcze dwie kopalnie: złota (1) i węgla (1). Nasz bohater może przemknąć w pobliżu wież i odnosząc małe obrażenia przejąć nad nimi kontrolę. Jeśli posiadacie jednostkę latającą, warto wysłać ją na zwiad, by poznać rozmieszczenie przeciwników. "Czerwone" Minotaury znajdują się na zachodzie, "pomarańczowe" w centrum, a "czarne" Orki - na północ od naszej bazy. Jaskinia jasnowidza położona jest na północnym zachodzie. Istnieje do niej dość łatwa droga. Wystarczy nam stosunkowo mało liczna armia (kilka jednostek piechoty). W tej misji nie trzeba przesadnie rozbudowywać bazy - im szybciej wyruszymy, tym lepiej. Kierujemy się na północ, rozbijamy dwie wieże wroga. Kawałek dalej znajduje się mała dolinka - warto posłać naszego herosa, by ją przeszukał, albowiem natrafimy na trzy wagony z surowcami (2x węgiel i ruda) i dwie skrzynie z kosztownościami. Posuwamy się dalej na północ; szybko dotrzemy do kolejnej doliny, w której znajduje się spora dziura w ziemi - ślad po uderzeniu czerwonej "łzy". To właśnie jest powód agresji Minotaurów - pierwsze zadanie wykonane. Teraz pozostaje nam jedynie przedrzeć się do domu jasnowidza. Wciąż kierujemy się na północ, wkraczając do bazy Orków. Dość szybko obracamy ją w górkę pyłu i kamieni, a następnie odbijamy na zachód. Droga do jasnowidza stoi otworem. Jeślibyście mieli jakieś problemy z pokonaniem Orków, to możecie spróbować innego sposobu - zdać się na szybkość naszego bohatera. Po prostu przebiegamy przez terytorium wroga, ignorując wrogie jednostki. Prawda, że banalnie proste? Dzięki zwycięstwu otrzymamy 48 punktów doświadczenia. Na wzmocnienia nie możemy przeznaczyć nawet jednego!

Epizod 4: Visiting the Seer (film)

Epizod 5: The Red Maw

Cel: Znaleźć drogę poprzez Guardian Pass. Minos i nasz bohater muszą przeżyć.

Po raz kolejny pojawia się Paridian wyjawiający nam cel naszej następnej misji. Nigdy mu nie zapomnę tego, co zrobił Elanie. Kheldan dziękuje nam za towarzystwo i opuszcza naszą drużynę. W ten oto sposób nasz bohater został jedynie z Minosem. Zadanie jest niezwykle trudne, albowiem w górach czai się spora grupa zabójców. Sami sobie nie poradzimy. Jakież to szczęście, że zechcą się do nas przyłączyć krasnoludy pracujące w pobliskich kopalniach (tak przy okazji - szkoda czasu na przejmowanie nad nimi kontroli). Dwie znajdują się na południu, a pozostałych 6 na północy. Z każdej kopalni przyłączy się do nas dwóch biegaczy i w ten oto sposób zgromadzimy całkiem niezłą armię. Udajemy się maksymalnie na północ i pomiędzy drzewami odbijamy na zachód. Dość szybko czeka nas starcie z pierwszym z zabójców - nie próbujcie go przypadkiem zlekceważyć! Wspomóżcie nasz oddział odpowiednimi zaklęciami. Kluczymy pomiędzy górami, tak by ominąć pozostałych zabójców. Puśćcie przodem Minosa, ma on największy zasięg wzroku. Idziemy najpierw na południe i na południowy zachód, a następnie na północny zachód. Po raz kolejny odbijamy na południowy zachód I na zachód. Aż do tego momentu nie powinniście się natknąć na żadnych przeciwników. Teraz zaś czeka nas niezwykle trudna potyczka - 6 zabójców wraz z bohaterem stoi nam na drodze. Frontalny atak skazany jest na porażkę! Istnieją dwa sposoby na pokonanie tej przeciwności. Albo z pomocą Minosa pojedynczo wyciągamy zabójców i wpędzamy ich w zasadzkę, w której przebywa cały nasz oddział, albo zdajemy się na prędkość naszego bohatera I zwyczajnie przebiegamy w pobliżu naszych wrogów (odniesiecie pewne obrażenia, dlatego nasz heros musi być w 100% zdrowy). Najlepiej zastosować kombinację tych dwóch sposobów - pojedynczo wybić tylu zabójców, ilu możecie, I na koniec puścić galopem naszego bohatera (przyda się również czar tarcza). Otrzymamy 51 punktów doświadczenia (razem 513) I awansujemy na kolejny poziom. 8 punktów umiejętności inwestujemy w naukę czarów Firebreath, Fire Elemental I Ring of Fire (wszystkie z kanonu magii piromancji). Na wzmocnienia możemy przeznaczyć 15 punktów.

Epizod [illegible] Towards Archanon

Cel: Pokonać wszystkie Orki i elfy ciemności. Minos i nasz bohater muszą przeżyć.

Niezwykle trudna misja, dawno nie spotkałem się z takim wyzwaniem! Sądzę, że autorzy gry trochę przesadzili, albowiem bardzo wiele zależy tu od szczęścia. Zalecam uzbroić się w cierpliwość, kawę i kanapki - to trochę potrwa ;-). Znowu dowodzimy grupą ludzi. Szybko budujemy pałac i przejmujemy kontrolę nad znajdującymi się na północy okolicznymi kopalniami złota (2), węgla (3) i rudy (2). Dalej natrafimy jeszcze na kopalnie złota (1) i kryształu (1). Zawracamy. Na zachód od naszego pałacu znajdują się kopalnie kryształu (2), złota (3) I - kawałek dalej - rudy (3) oraz węgla (1). Wciąż kierujemy się na zachód, w pobliżu mauzoleum (jak zwykle otrzymamy tu zadanie) natrafimy jeszcze na dwie kopalnie rudy (1) I węgla (1). To właściwie wszystko. Dookoła nas rozstawione są silne posterunki Orków, broniące dostępu do bazy elfów ciemności, znajdującej się na północnym zachodzie. Pora dokładniej zająć się rozbudową naszej bazy, albowiem tym razem jest to szczególnie ważne. Po pierwsze przyda się więcej wieśniaków, których umieszczamy w kopalniach złota, by w ten sposób zapewnić sobie szybszy dopływ tego cennego kruszcu. Dość szybko stawiamy wieżę (albo dwie) w pobliżu naszej bazy i wypełniamy je Łucznikami. Jest to niezbędne, albowiem ataki przeciwnika nadejdą błyskawicznie. I pozostaje się wam jedynie modlić, by wrogi bohater nie uderzył zbyt szybko. Jego pokonanie stanowi 50% sukcesu, jednak jest niezwykle trudne. Dysponuje on potężnym czarem, zabierającym ok. 150 punktów życia wszystkim naszym jednostkom w jego pobliżu. Istnieją dwa sposoby, by go powstrzymać (niestety dość słabe). Po pierwsze - nigdy nie atakujcie całą grupą, ■ jedynie z dystansu za pomocą Łuczników starajcie się ubić bydlaka. Jest to niezwykle trudne i czasochłonne. Drugi sposób wymaga nieco szczęścia - gdy wróg uderzy, nie rzucajcie się do frontalnego ataku, ■ jedynie posyłajcie pojedyncze jednostki w nadziei, że skorzysta on z zaklęć i wyczerpie limit punktów magii. Dopiero wtedy atakujemy wszystkimi siłami. Niestety, ranny przeciwnik natychmiast umyka z pola walki, a biega dość szybko. Pozostaje czekać na kolejny atak, stosować identyczną taktykę i mieć nadzieję, że za tym podejściem uda się nieprzyjaciela uśmiercić. Jak już wspomniałem, zabicie wrogiego herosa stanowi 50% sukcesu i potrzeba do tego sporo szczęścia, albowiem jeśli zaatakuje on w początkowych fragmentach gry, będziecie praktycznie bezbronni. Pamiętajcie o tym i nie zniechęcajcie się zbyt szybko! Po uporaniu się z wrogim bohaterem ataki przeciwnika znacznie stracą na sile i częstotliwości, a my będziemy się mogli zająć standardowym rozbudowywaniem bazy i przygotowywaniem ofensywy. Dość szybko postawcie gniazdo i stwórzcie kilka orłów czy też (później) Pegazów do obrony naszych kopalń - przeciwnik lubuje się w błyskawicznych atakach z wykorzystaniem ognistych ptaków. Do poprowadzenia pierwszej akcji ofensywnej wystarczy przeciętna armia - 5 Paladynów wspieranych przez naszych bohaterów i dwóch białych magów powinno wystarczyć. Udajemy się na północ, rozbijając posterunki Orków - cztery wieże strzelnicze i trochę jednostek. W mauzoleum możemy podjąć się wykonania kolejnego zadania. W pobliżu znajduje się kopalnia rudy (1). Droga do bazy wroga stoi praktycznie otworem. Broni jej jednak bardzo duża liczba wież strzelniczych - do ich zniszczenia potrzebna będzie nieco większa armia. Warto się jednak udać na północny zachód i zniszczyć pierwszą z wież - dzięki temu możemy przejąć kontrolę nad trzema kopalniami: rudy (3), złota (3) i kryształu (3), znajdującymi się w pobliżu. Przygotowujemy się do ostatecznego uderzenia, nie zapominając o ciągłej rozbudowie naszej bazy. Po raz pierwszy zachęcam do rozbudowania gniazda do trzeciego poziomu i zatrudnienia smoka! 8 Paladynów i 3 białych magów powinno wystarczyć do zrównania bazy wroga z ziemią. Uważajcie jednak na małą niespodziankę - może tam na was czekać sam król przestworzy, smok! W pełni zasługuje on na swoją reputację - nie ma szans, by go pokonać! Jedynym rozwiązaniem jest stworzenie własnego smoka, który mu sprosta. Do tego czasu proponuję się modlić, by przeciwnik nie wpadł na pomysł zniszczenia waszej bazy - smokowi zajmie to tylko chwilę. Jedynym skutecznym rozwiązaniem jest zabawa w kotka i myszkę - nasz heros ściąga na siebie uwagę bestii i w tym czasie reszta naszych oddziałów niszczy bazę nieprzyjaciela, ■ my tworzymy własnego potwora. Przy odrobinie szczęścia wroga bestia zajmie się niszczeniem kopalń - w ten sposób zyskamy trochę cennego czasu. Innym ryzykownym, acz skutecznym sposobem na zabicie smoka może być wykorzystanie czaru Resist Fire - uodporni on naszego bohatera na ogień i bestia nie będzie w stanie nic nam zrobić. W miejscu, gdzie jeszcze niedawno wznosiła się baza wroga, natrafimy na kopalnie: węgla (3), kryształu (3) x2, złota (3), rudy (3) i jeszcze raz złota (2) - warto je na wszelki wypadek przejąć. Teraz pozostaje nam jedynie rozprawić się z posterunkiem Orków, który znajduje się na południu (czyli na zachód od naszej bazy). Podobnie jak poprzednio, do zniszczenia mamy cztery wieże (ustawione po dwie) i trochę jednostek. Na wzgórzu w

centrum mapy przebywa wrogi heros, który wraz z drużyną pilnuje 7 skrzyń ze skarbami! Wystarczy posłać wszystkich do piekła, wyłapać potencjalnych uciekinierów i rozkoszować się zwycięstwem w tej niezwykle trudnej misji. Nasz bohater otrzyma 52 punkty doświadczenia; na wzmocnienia możemy przeznaczyć 14.

Epizod 7: Archanon

Cel: Zdobyć wieżę Archanon poprzez wyeliminowanie wszystkich elfów ciemności znajdujących się w okolicy. Minos i nasz bohater muszą przeżyć.

Dość łatwa misja, o wiele prostsza od swojej poprzedniczki. Na wykonanie zadania mamy 20 minut. Co ciekawe, nie zauważyłem żadnych zmian, gdy wyznaczony czas się skończył (choć teoretycznie powinien się pojawić smok - czyżby bug?). Nie musicie się więc przesadnie spieszyć. Szybko budujemy pałac i przechodzimy do standardowej rozbudowy. Naszą armię oprzemy na Paladynach, nie traćcie zatem czasu na trening Pikinierów (choć przyda się kilku na początku). W pobliżu znajduje się kopalnia rudy (2), ■ tuż obok, na wzgórzu położonym na północnym zachodzie, kopalnie złota (3), rudy (3), węgla (2) i kryształu (3). Niedaleko na północy natrafimy na jeszcze jedną kopalnię złota (3), a trochę dalej na piramidę, w której otrzymamy zadanie do wykonania. W linii prostej na zachód od naszej bazy znajdują się kopalnie kryształu (1), złota (3) I węgla (3), a nieco dalej cztery kopalnie węgla (1). Na północnym zachodzie od nich stoi kolejna piramida, a dalej można natrafić jeszcze na kilka kopalń, jednakże szkoda czasu na tak dalekie wycieczki. Do pokonania mamy dwóch przeciwników. Grupa "czerwonych" elfów znajduje się praktycznie w centrum mapy. Są oni dość nieszkodliwi, spokojnie czekają pilnując niebieskiej łzy. Na północy znajduje się wieża Archanon, a na wschód od niej natrafimy na bazę drugiego, o wiele trudniejszego przeciwnika ("fioletowi"). Warto przystąpić do szybkiego ataku (jak tylko skończycie przejmować kontrolę nad kopalniami), właśnie od strony Archanon. Zniszczyć jedną z wież blokujących wejście do bazy wroga, szybko wkroczyć, wyeliminować obrońców I przejąć kontrolę nad budynkami - to chyba najszybszy sposób. Jeśli będziemy mieli szczęście, wrogi bohater znajdował się będzie poza bazą, nie mogąc nam przeszkodzić w dziele zniszczenia. Takie wczesne uderzenie skutecznie osłabi naszych nieprzyjaciół, dając nam czas na spokojną rozbudowę. Jeśli czujecie się na siłach, proponuję od razu ostatecznie rozprawić się z wrogiem i zgładzić herosa - choć nie będzie to łatwe, albowiem (tak jak w misji wcześniejszej) dysponuje on niezwykle silnymi czarami. Systematycznie rozbudowujemy naszą bazę, trenujemy przynajmniej pięciu Paladynów i jednego białego maga. To wystarczy do wyeliminowania wroga. Najpierw ostatecznie dobijamy "fioletowych" (jeśli nie zrobiliście tego za pierwszym razem). Nie zapomnijcie o 6 wieżach, które są rozstawione w linii na północ od naszej bazy, a na wschód od Archanon. Leczymy rany i wyprawiamy się na "czerwonych". Do pokonania jest spora liczba magów dowodzona przez wrogiego bohatera, jednakże nasza konnica nie powinna mieć z nimi większego problemu. No i jeśli pierwszy atak się nie powiedzie, to zawsze możemy po uzupełnieniu strat uderzyć raz jeszcze. Nasz bohater otrzyma 52 punkty doświadczenia (razem 617) i awansuje na kolejny poziom. 9 punktów zdolności przeznaczamy na naukę czaru Pillar of Fire i rozwinięcie zdolności rzucania czarów do 6 (magia piromancji), a także na podniesienie umiejętności Merchant I Training o +1.

Epizod ■: Resurrection [■■]

Rozdział 4: Justice - ścieżka "dobra"

Epizod 1: Thieves

Cel: Wykraść łzę Davaar i uciec drogą ■■ wschód. Elana i nasz bohater muszą przeżyć.

Znów mamy przyjemność (?) spotkać się z Paridianem. Jest wściekły, iż użyliśmy niebieskiej łzy do wskrzeszenia Elany. Oskarży nas o zdradę, pozbawi dowództwa i wraz z Minosem opuści. Cóż, nie ma co się smucić, i tak nigdy ich nie lubiłem ;-). Oczywiście dymisja, której udzielił nam Paridian, nie zmusi nas do powrotu do domu - pora przejąć pałeczkę i zacząć pracować "na własną rękę". Na początek odbierzmy to, o co walczyliśmy z wielkim poświęceniem - niebieską łzę. W otwartej walce nie mamy większych szans, trzeba posłużyć się fortelem. Misja jest łatwa, krótka i przyjemna, tak więc zabieramy się do roboty. Łza znajduje się w skrzyni, w centrum mapy, szczelnie chroniona przez spory oddział wojska pod dowództwem Sir Edgara. Dysponujemy zbyt małą armią, by rozbić choćby przednią straż, ale mamy "asa" schowanego w rękawie. Część żołnierzy znajdująca się w okolicznych namiotach jest w dalszym ciągu wobec nas lojalna. Wystarczy tylko ich odwiedzić. Wojska nam lojalne przebywają w namiotach fioletowo-żółtych. Nie pomylcie się, albowiem w namiotach czerwono-żółtych rezydują nasi przeciwnicy! Udajemy się na małą wycieczkę i odwiedzamy wszystkie namioty znajdujące się w okolicy. Dzięki temu powinniśmy zebrać całkiem silną armię liczącą 8 Pikinierów, 8 Łuczników, 1 białego maga i 2 jednostki konnicy. Dodatkowo na północy znajdują się dwa domy zamieszkane przez grupkę wieśniaków - ci pomogą nam się pozbyć strażników pilnujących skrzyni ze skarbem, która znajduje się tuż obok na południu. Pora teraz zająć się głównym celem naszej misji. Proponuję zaatakować od południowego wschodu; tu straże są dość słabe, no i do drogi, którą mamy się oddalić, też jest blisko. Z pomocą magii powoli eliminujemy przeciwników. W centrum, w pobliżu namiotu dowódcy (być może trzeba będzie go pokonać), znajduje się skrzynia ze skarbem - po jej przeszukaniu (łza będzie niewidoczna) szybko zwracamy się w kierunku drogi, eliminujemy małą grupę Pikinierów i oddalamy się na wschód. Nasz bohater otrzyma 66 punktów doświadczenia. Niestety, tym razem nie będziemy mogli rekrutować żadnych jednostek.

Epizod 2: Into Palmyr

Cel: Aby przekroczyć Palmyr, musimy wyeliminować wszystkich Orków. Robert, Elana i nasz bohater muszą przeżyć.

Przywita nas Berragon, przywódca barbarzyńców. Obieca nam pomoc, jednak wcześniej my musimy pomóc jemu i rozprawić się z dwoma szczepami Orków terroryzujących okolicę. Będzie to stosunkowo trudne zadanie. Stoimy na czele barbarzyńców, więc wypada wspomnieć nieco o ich możliwościach. Zaczynamy od standardowego wybudowania pałacu - dzięki temu zyskamy możliwość postawienia areny (odpowiednika koszar). Początkowo możemy tu trenować jedynie jednostki barbarzyńców. Po rozbudowaniu pałacu do drugiego poziomu możemy postawić Corral (dzięki temu w arenie możemy trenować jeźdźców) i standardowe targowisko. Po rozbudowaniu pałacu do trzeciego poziomu możemy wybudować ołtarz i gniazdo. Gdy rozbudujemy pałac do poziomu czwartego, będziemy mogli postawić kamienny krąg i dzięki temu w arenie trenować Minotaury. Na koniec, po rozbudowaniu pałacu do poziomu piątego, w arenie będziemy mogli rekrutować najsilniejsze jednostki barbarzyńców - Reaverów. Wypadałoby jeszcze dodać, że węgiel (potrzebny do rozbudowy pałacu) i ruda (niezbędna do tworzenia nowych jednostek) są dla nas najcenniejszymi surowcami. Warto też wspomnieć o wszystkich ulepszeniach, jakich możemy dokonać. W arenie możemy wykupić trening zwiększający liczbę punktów doświadczenia wszystkich nowych jednostek, a także gladiatorów, dzięki którym umiejętność walki jednostek piechoty podniesie się o dwa punkty. W Corral możemy rozpocząć badania nad mistrzem koni i władcą koni, co odpowiednio podniesie szybkość jeźdźców i Pegazów o +3 i +5, a także nad hodowlą i zgniataniem, dzięki czemu umiejętność walki zwiększy się odpowiednio o +3 i +5. W targowisku i gnieździe możemy wprowadzić standardowe ulepszenia, a w pałacu kolejno: polowania (+2 do zasięgu barbarzyńców), tropienie (+3 do szybkości dla barbarzyńców), włócznie Anka (+10 do siły rażenia barbarzyńców) i króla barbarzyńców (+10 do siły rażenia Reaverów). Sporo ulepszeń możemy przeprowadzić w ołtarzu; są to: przywoływanie many 1, 2, 3 (zwiększa szybkość regeneracji punktów magicznych naszego bohatera), Magical Tuttoos (+1 do klasy pancerza dla wszystkich jednostek), Jihad (o 25% szybsza rekrutacja nowych oddziałów), Berserker (podpala nasze jednostki, zadając regularne obrażenia, ale zwiększając ich szybkość o +4, a umiejętności walki o +6; możemy dokonać tego w wybranym przez nas momencie). Wprowadzenie wszystkich ulepszeń jest dość kosztowne, dlatego część z nich proponuję opuścić. Albo skupiamy naszą uwagę na jeźdźcach i dla nich wynajdujemy wszelkie możliwe ulepszenia (w Corral), pomijając barbarzyńców i ich ulepszenia (w pałacu), albo odwrotnie. To tyle wyjaśnień, pora zająć się samą rozgrywką. Na wschodzie znajduje się kilka kopalń: kryształu (3), złota (3), rudy (3) i węgla (3). Dalej natrafimy na kolejne - rudy (3) i węgla (3), a także na doki. W pobliżu na południu znajdziemy mauzoleum (zadanie), złoto (2) I kryształ (2). Daleko na południowym wschodzie jest kopalnia rudy (1) i skrzynia ze skarbem, ■ na północ od niej kopalnie rudy (2), kryształu (1) i następna skrzynia. Od przeciwników oddziela nas rzeka, którą przekroczyć można jedynie w dwóch miejscach - mostem w pobliżu kopalń, które przed chwilą przejęliśmy, i na północ od naszej bazy; w pobliżu znajduje się również kopalnia złota (1). Pierwszy (dość słaby) z przeciwników umiejscowiony jest bardzo blisko na północy, drugi (silny) daleko na północnym wschodzie. Ponieważ walka z dwoma równocześnie może się okazać zbyt trudna, proponuję przystąpić do możliwie najszybszego ataku na naszego sąsiada. 10 jeźdźców (bo na nich postawiłem) i nasz bohater powinni sobie z tym swobodnie poradzić. Heros wroga jest niezwykle wytrzymały (prawie 500 punktów życia), jednak przy zmasowanym uderzeniu nie powinien mieć większych szans. Warto jeszcze dodać, że zamiast niszczyć bazę nieprzyjaciela, lepiej przejąć nad nią kontrolę - kilka dodatkowych budynków zawsze się przyda. Uważajcie na naszego drugiego przeciwnika, albowiem dość często będzie nacierał ze wschodu. Dysponuje on silnymi czarami (np. pierścień ognia) pozwalającymi jednym uderzeniem uśmiercić wszystkich jeźdźców znajdujących się w jego pobliżu. By go zabić, należy zastosować taktykę podobną jak w epizodzie "Towards Archanon". W okolicy niedawnej bazy wroga znajduje się sporo kopalń: kryształu (3) x2, rudy (3) x2, węgla (3) x2 i złota (3) x2. Dalej na północy mamy złoto (3), a obok z prawej strony doki i kryształ (2). Udając się na wschód napotkacie ołtarz (zadanie) oraz kopalnie rudy (1) i złota (2). Tuż obok za rzeką znajduje się druga baza Orków, bądźcie więc ostrożni. W północno-zachodnim narożniku mapy trafimy na mauzoleum (zadanie) i kopalnię węgla (1). Spokojnie rozbudowujemy bazę (dzięki sporej ilości surowca przebiegać będzie to dość szybko) i tworzymy naprawdę silną armię. Nie zapominajcie o obronie; przyda się zbudować kilka wież strzelniczych i wypełnić je barbarzyńcami - nieprzyjaciel dość często posyłał będzie do boju jednostki latające. Trenujemy przynajmniej 15 Reaverów i ruszamy do ataku. Przydałby się również smok, baza wroga jest bowiem dobrze broniona, usiana wieżami. Na koniec pozostaje jedynie wyeliminować wszystkie pozostałe przy życiu jednostki nieprzyjaciela i już można się cieszyć z kolejnego zwycięstwa. Nasz bohater otrzyma 55 punktów doświadczenia (razem 738) i awansuje na 13 poziom. Do rozdysponowania dostaniemy 9 punktów zdolności - 5 z nich zostawiamy na później, a resztę przeznaczamy na naukę czarów White Ward (kanon magii uleczania) i Charm (alchemia) oraz na podniesienie umiejętności morale i Command o +1. Na wzmocnienia możemy przeznaczyć 10 punktów.

Epizod 3: The Orb of Souls

Cel: Elana musi odnaleźć Kaari i zaprowadzić ją do kuli dusz. Robert, Elana i nasz bohater muszą przeżyć.

Szybko budujemy pałac i przechodzimy do standardowej rozbudowy. Na północy znajdują się kopalnie rudy (1), kryształu (3) i węgla (3). Dalej na północy mamy złoto (2), rudę (1), znów złoto (1), ■ także bazę "czerwonych" Minotaurów. Udając się na wschód od naszej bazy natrafimy na kopalnie: złota (1) i złota (3), potem na mauzoleum (zadanie), a także na rudę (3) x2, kryształ (3) i węgiel (3). Na północnym wschodzie znajduje się kolejne mauzoleum, a na południowym wschodzie baza "czarnych" Minotaurów. Na zachodzie i północnym zachodzie rozciąga się gęsty las z licznymi posterunkami elfów. Właśnie ten las musimy przemierzyć, by dostać się do Kaari. Jednak wcześniej proponuję się choć trochę zająć naszymi wrogami. Zaczynamy z 6 jeźdźcami, których sugeruję wytrenować (w czasie, gdy nasz bohater będzie przejmował kopalnie). Jeszcze kilku barbarzyńców (tym razem lepiej na nich postawić) i ruszamy do szybkiego ataku. Jeśli będziemy mieli odrobinę szczęścia, heros nieprzyjaciela będzie poza bazą, co ułatwi nam jej przejęcie (tak jak w misji poprzedniej, szkoda ją niszczyć). W okolicy znajdują się kopalnie złota (3) x2, węgla (3), rudy (3) i kryształu (3), a dalej na wschodzie rudy (3), kryształu (3) i znów rudy (1). Nasza armia jest chyba zbyt słaba, aby ostatecznie pokonać przeciwnika i utrzymać wszystkie kopalnie, dlatego w razie odsieczy ze strony "czerwonych" proponuję się wycofać - zanim "czarni" odbudują bazę i przejmą kopalnie, zyskamy sporo cennego czasu. Rekrutujemy przeciętną armię (kilkunastu barbarzyńców), grupujemy wszystkie nasze jednostki i wyruszamy na zachód do lasów. Przy odrobinie szczęścia Minotaury mogły wcześniej wpaść na ten pomysł i oszczędzić nam zmartwień, wybijając wszystkie elfy. Pamiętajcie, że w tej misji nie musimy pokonywać na-

szych wrogów; wystarczy doprowadzić Elanę do Kaari, tak więc naszą bazą możecie się nie przejmować I bez cienia żalu pozwolić ją zniszczyć. Powoli klucząc między drzewami, eliminując kolejne elfy i lecząc rany naszych jednostek, w końcu powinniście dotrzeć do chaty, w której mieszka Kaari (na północnym zachodzie). Tuż obok znajduje się kula dusz, więc dotarcie do niej nie będzie stanowiło większego problemu. Nasz bohater otrzyma 56 punktów doświadczenia; na wzmocnienia możemy przeznaczyć 12.

Epizod 4: The Solfhaven [illegible] (film)

Epizod 5: Straits of Darkness

Cel: Odnaleźć bazę elfów ciemności i zniszczyć Mistic Tower. Robert, Kaari, Elana i nasz bohater muszą przeżyć.

Banalnie prosta misja, widać autorzy gry nie układali kampanii według kryterium trudności. Na starcie dysponujemy potężną elficką flotą, w skład której wchodzi: 5 niszczycieli, 5 statków wojennych, 2 statki zwiadowcze, 3 okręty transportowe i 4 galeony. Szczególnie te ostatnie są niezwykle przydatne w patrolowaniu wód, bowiem potrafią być niewidzialne! Dodatkowo na plaży prócz naszych bohaterów czeka 12 Łuczników i Treant. Imponująca armia! Pora teraz nieco dokładniej przyjrzeć się morzu, które nas otacza. Wody są usiane statkami przeciwnika, dlatego do zwiadu najlepiej użyć niewidocznych dla wroga galeonów (nie można jednak podpływać zbyt blisko), a w przypadku koniecznych starć atakować całą flotą (unikniemy niepotrzebnych strat). Na północy, na małej wysepce, odnajdziemy mauzoleum (zadanie), a dalej na północnym zachodzie - skrzynię ze skarbem. Płynąc wciąż w tym samym kierunku natkniemy się na kolejną. Na północnym wschodzie znajduje się kuźnia; gdy tylko podpłyniemy, otrzymamy 2 okręty transportowe i 3 krążowniki do naszej dyspozycji. Daleko na południowy zachód od wyspy, na której znajduje się mauzoleum, natrafimy na 6 wagonów z surowcami (3 złota, 1 kryształu, 1 węgla, 2 rudy) i port, który nasz bohater będzie mógł przejąć. Dzięki temu zyskamy możliwość wyprodukowania kolejnych dwóch okrętów wojennych. Na zachodzie znajduje się ostatnia skrzynia ze skarbem. Baza wroga jest na północy (praktycznie północno-zachodni narożnik mapy). Bez najmniejszej trudności można wybić wszystkich obrońców za pomocą statków. Pod żadnym pozorem nie wyładowujcie naszych bohaterów na wyspę - nie ma sensu ryzykować ich życiem. Nasz bohater otrzyma 62 punkty doświadczenia (razem 856) i awansuje na 14 poziom. 15 punktów umiejętności przeznaczamy na zdolność Spell Mastery. Mamy 12 punktów do wykorzystania na rekrutację nowych jednostek.

Epizod [illegible] Elnaria

Cel: Zniszczyć znajdującą się na wzgórzu wieżę obserwacyjną. Robert, Kaari, Elana i nasz bohater muszą przeżyć.

Zaczynamy ma małej wyspie. Szybko przechodzimy do rozbudowy bazy, przejmując kontrolę nad okolicznymi kopalniami; są to: złoto (3), ruda (3), znów złoto (2), ruda (2), kryształ (3), węgiel (3). Opanowujemy też doki, a także wagony złota, rudy i węgla. Jak już pewnie zauważyliście, stoimy na czele leśnych elfów, warto więc wspomnieć o ich możliwościach budowlanych. Po postawieniu wieży zyskamy możliwość budowania drzewa życia (centrum produkcyjne pełni rolę koszar), uzdrowiciela i wieży zwiadowczej. Po rozbudowaniu wieży do drugiego poziomu będziemy mogli postawić standardową strzelnicę (warto zwrócić uwagę na brak targowiska!). Po rozbudowaniu wieży do poziomu trzeciego możemy budować gniazdo i tawernę. Gdy rozbudujemy wieżę do czwartego poziomu, uzyskamy możliwość budowania magicznego źródełka (można zatrudniać w nim Impy), a także białego drzewa (tu trenujemy Sprite i wspaniałych zwiadowców - Pixie). Na koniec, po rozbudowaniu wieży do poziomu czwartego, będziemy mogli w drzewie życia trenować najsilniejsze jednostki elfów - driady. Podstawowym surowcem potrzebnym do rozwoju bazy jest kryształ. Warto wspomnieć o wszystkich ulepszeniach, jakie możemy przeprowadzać w poszczególnych budynkach, bowiem to właśnie one świadczą o sile elfów. W wieży możemy rozpocząć badania nad: runami Cielosa (pozwolą trenować Łuczników i są niezbędne do późniejszego trenowania Treantów), runami Aninosa (pozwolą trenować konnicę), runami Manosa (umożliwią trening czarodziei), runami Abosa (w połączeniu z runami Cielosa pozwolą trenować Treanty), a także nad starożytnymi Wispami (możliwość połączenia czterech Wisp w jedną; kosztuje to 100 kryształów, ale nowo stworzony robotnik okaże się dość silny i będzie generował kryształ z wydajnością kopalni pierwszego poziomu). W budynku uzdrowiciela możemy wprowadzić technologie uzdrowienia 1, 2, 3 (zwiększające szybkość regeneracji punktów życia w naszych jednostkach), a także balsam Elkora. Jego użycie kosztuje 400 kryształów, ale przywraca on punkty życia wszystkim naszym jednostkom obecnym na mapie. W strzelnicy możemy rozpocząć pracę nad: Fletcherem (zwiększa o +5 obrażenia zadawane przez strzały), Bowyerem (zwiększa zasięg strzał o +2), Bowmasterem (+10 do obrażeń, +4 do zasięgu naszych strzał) i Flaming Arrows (płonące strzały, zadające prócz standardowych obrażeń jeszcze te od ognia, które pozwalają chwilowo podpalić przeciwnika). W wieży zwiadowczej możemy wprowadzić sokole oko 1, 2, 3 - zwiększające pole widzenia naszych jednostek kolejno o +2, +3 i +4, a także dalekowzroczność, odsłaniającą całą mapę (superprzydatne!). W tawernie, tak jak to było w przypadku krasnoludów, możemy podnieść morale 1, 2, 3 i handel (opcja specyficzna dla targowisk, pozwalająca wymieniać towary). W białych drzewach możemy wprowadzić ulepszenia zwiększające możliwości bojowe Treantów. W kolejności będą to: ciernie (zwiększające zadawane obrażenia o +10), żelazne barki (+2 do klasy pancerza) i potężne dęby (+3 do umiejętności walki). Natomiast w magicznym źródełku możemy rozpocząć badania nad medytacją 1, 2, 3, która zwiększy umiejętności naszego bohatera do rzucania czarów kolejno o +2, +4 i +6 - niezwykle przydatne. To tyle tytułem wprowadzenia. Pora zająć się samą rozgrywką. Na starcie dysponujemy całkiem zgrabną armią, w skład której wchodzi 6 lodowych strażników, 2 smoczych jeźdźców i księżycowy strażnik (potrafi razić kilkunastu przeciwników równocześnie). W najbliższym czasie należy wybrać się na małą morską wycieczkę i przejąć kopalnie rozstawione na okolicznych wyspach. Na zachodzie znajdują się kopalnie złota (2) i węgla (2), a na północy od naszej wyspy - mauzoleum i - tuż obok - wysepka ze skrzynią. Dalej na północnym zachodzie mamy kryształ (2) i złoto (2), a na północy rudę (2) i złoto (2). Odbijając na północny wschód trafimy na nieco większą wyspę, do której dostępu broni kilka galeonów. Nie ma sensu wdawać się z nimi w walkę, lepiej szybko przemknąć pomiędzy nimi. Na samej wyspie przebywa spory odział elfów wraz z bohaterem. Walka może być ciężka, jednak posłanie do boju wszystkich jednostek, jakimi dysponowaliśmy na starcie, powinno zagwarantować zwycięstwo (wcześniej w dokach należy zbudować jeszcze dwa okręty transportowe, by móc jednym kursem przewieźć całą naszą drużynę). Na wyspie znajdują się kolejne doki, kilka kopalń (w tym bardzo ważny kryształ) i wagonów z surowcami. Główna baza wroga jest na dużej wyspie położonej na północnym zachodzie. W jej centrum, na wzgórzu, stoi nasz cel - wieża obserwacyjna. Cała misja jest banalnie prosta. Cierpliwie rozbudowujemy naszą bazę, rekrutujemy dwa smoki (teoretycznie wystarczy jeden, ale lepiej nie ryzykować), lecimy do celu (najlepiej zaatakować od północnego wschodu - jest to najsłabiej broniona część wyspy), podłatujemy do wieży i lekceważąc atakujących nas obrońców przystępujemy do dzieła zniszczenia. Wystarczy chwila i możemy się cieszyć zwycięstwem. Nasz bohater otrzyma 58 punktów doświadczenia.

Epizod 7: The Siege of Yrm

Cel: Zniszczyć elfy ciemności, by móc zdobyć ostatnią łzę. Wyeliminować wysokie elfy. Elana musi przeżyć.

Ostatnia, niezbyt trudna jak na finał potyczka. Po nieporozumieniu z wysokimi elfami zmuszeni jesteśmy działać na własną rękę. Szybko rozbudowujemy naszą bazę. Na zachodzie natrafimy na kopalnie węgla (3) i złota (3). Na południu znajdują się dwie skrzynie ze skarbami, wraki statków i zwłoki nieszczęsnej ekspedycji pod przewodnictwem Paridiana i Minosa. Sprawiedliwości stało się zadość! Na północ od naszej bazy znajdują się doki oraz kopalnie rudy (3), złota (3), węgla (3) i kryształu (3). Dalej na północy natrafimy jeszcze na kopalnie złota (1), kryształu (3) i węgla (3). Odbijamy na zachód i przejmujemy ostatnią kopalnię kryształu (1). Pora wspomnieć o naszych przeciwnikach. Wysokie elfy znajdują się na daleko na zachodzie i właśnie z tamtej strony próbować będą uderzyć w elfy ciemności, których baza znajduje się dokładnie w centrum planszy. Jest ona otoczona z trzech stron wzgórzami, na których rozmieszczone są kopalnie i broniące ich wieże strzelnicze. Podstawową i chyba największą trudnością okaże się pokonanie herosa elfów ciemności, który dość szybko nadciągnie z zachodu i spróbuje przejąć kontrolę nad naszymi kopalniami, by później zaatakować naszą bazę. Jest to zadanie dość trudne I wypada się dobrze przygotować. Po wybudowaniu drzewa życia natychmiast rekrutujemy możliwie największą liczbę strażników lasu i budujemy przynajmniej jedną wieżę obronną. Gdy tylko pojawi się nieprzyjaciel, atakujemy całą grupą - uważajcie, bo dysponuje on potężnym zaklęciem pierścienia ognia (w związku z tym musimy skorzystać z czaru Resist Fire). Prawdopodobnie nie pokonacie go w pierwszym starciu i rannemu uda się zbiec. Nie ma co się martwić - wróci szybciej, niż byście się tego spodziewali, dając nam kolejną szansę na pozbawienie go głowy - za którymś podejściem powinno się udać. Od tego momentu ataki wroga znacznie stracą na sile, a my możemy zająć się rozbudową bazy. Możliwie najszybciej budujemy gniazdo i rekrutujemy kilka Pheoników. Są one niezłymi zwiadowcami i potrafią przejmować kontrolę nad kopalniami. Szczególnie ta ostatnia umiejętność znacznie się nam przyda. Szkoda tracić czas i surowce na rekrutację Łuczników, druidów i konnicy - naszą armię oprzemy na Treantach, a przede wszystkim na driadach. Do pomocy warto stworzyć też jednego smoka - tak na wszelki wypadek. Zaczynamy od zniszczenia kilku wież znajdujących się na wzgórzach w centrum mapy, tak by nasze ogniste ptaki mogły się bez ryzyka przedostać w pobliże bazy wroga. Z ich pomocą swobodnie przejmiemy kontrolę nad wszystkimi okolicznymi kopalniami. Z frontalnym atakiem na wroga nie ma co się zbytnio spieszyć. Wysokie elfy powinny rozpocząć walkę z elfami ciemności (i prawdopodobnie przegrać), a skoro walczą ze sobą dwaj nasi wrogowie, my możemy się tylko cieszyć, że w ten sposób znacznie się osłabiają I zaoszczędzają nam pracy. Gdy smok i 10 naszych driad będzie już gotowych, przystępujemy do uderzenia. Baza elfów ciemności powinna paść niezwykle szybko. Wspomagane czarami przez naszego bohatera driady ciskają błyskawice z niespotykaną skutecznością. Wciąż przemy na zachód i - jeśli trzeba - rozprawiamy się z wysokimi elfami (o ile elfy ciemności nie zrobiły tego za nas). Na koniec pozostaje dokładnie przeszukać mapę (przyda się wymyślić dalekowzroczność, co znacznie ułatwi sprawę), wyeliminować wszelkie pozostałe przy życiu jednostki (przeszukajcie dokładnie morze - prawdopodobnie tam schował się jakiś statek) i cieszyć się z pomyślnego ukończenia gry! Nasz bohater otrzyma 75 punktów doświadczenia (razem 989) i awansuje na 15 poziom.

Epizod [illegible] Destroying the Towers (film)

Wprawdzie zakończyliśmy już naszą przygodę, nie jest to jeszcze koniec losów naszego herosa - zostanie on eksportowany i będziemy mogli nim grać w trybie multiplayer czy też w pojedynczych scenariuszach, których spory wybór przygotowali autorzy gry. 10 punktów umiejętności proponuję przeznaczyć na naukę czaru Armageddon i podniesienie do 7 umiejętności rzucania zaklęć z kanonu magii piromancji.

Rozdział 5: The Conqueror - ścieżka "zła"

Epizod 1: Treachery

Cel: Zniszczyć oddziały generała Paridiana. Robert i nasz bohater muszą przeżyć.

Na wzmocnienia możemy przeznaczyć 10 punktów. Zirytowany naszym wyborem Minos pozostaje wierny Paridianowi i postanawia nas opuścić. Zostajemy również pozbawieni dowództwa nad armią ludzi. Na szczęście Robert i grupa Łuczników pozostała wobec nas lojalna. Ponieważ Paridian z całą pewnością nie pozwoli nam odejść, musimy uprzedzić jego posunięcie I sami uderzyć. Na wschodzie znajduje się 9 Łuczników, w centrum 9 i na zachodzie również 9. To powinno wystarczyć. Wojska generała są zgrupowane na polanie w centrum mapy. Są o wiele liczniejsze od naszych, jednak nie dowodzi nimi tak dobry strateg ;-). Uważajcie przy przechodzeniu w pobliżu namiotów, albowiem natychmiast wyłonią się z nich małe grupki oddziałów przeciwnika! Najlepiej omijać je z daleka. Szybko udajemy się na północny wschód i od wschodu atakujemy. Nie rzucajcie się do frontalnego ataku, a jedynie z dystansu eliminujcie kilka najbliższych jednostek, stopniowo przesuwając się do przodu. Przydadzą się zaklęcia Invigorate i błogosławieństwo, zwiększające umiejętności bojowe naszych oddziałów. Każdą poważnie ranną jednostkę natychmiast wycofujemy na

tyły - gdy uzbiera się ich kilka, korzystamy z czaru grupowego leczenia. Najtrudniej będzie pokonać przebywającego w centrum obozu herosa i osłaniającą go grupkę konnicy. Nie ma co się spieszyć. W przypadku większego niepowodzenia natychmiast się wycofujemy, leczymy rany czy też stopniowo przywołujemy sobie grupę jednorożców. Wróg prędzej czy później musi uznać naszą wyższość. W centrum obozu znajduje się skrzynia, druga jest na północy (uwaga na namiot, z którego wyłoni się Rycerz). Warto się nimi zaopiekować. Dzięki zwycięstwu nasz bohater otrzyma 48 punktów doświadczenia (razem 376), a na wzmocnienia możemy przeznaczyć 10 punktów.

Epizod 2: The Orc Ambush

Cel: Pomóc Orkom w unicestwieniu dwóch krasnoludzkich klanów. Robert i nasz bohater muszą przeżyć.

Dziwna i chaotyczna misja, niewymagająca od nas większych umiejętności. Teoretycznie można by nie robić nic - Orki są wystarczająco silne, by poradziły sobie same, ale na wszelki wypadek lepiej im pomóc. Szybko budujemy pałac. W jego pobliżu znajdują się kopalnie rudy (3), złota (3) i węgla (3). Na wschodzie natrafimy na złoża kryształu (2) i złota (1) oraz trzy wagony wypełnione złotem. Dalej na wschodzie znajduje się jeszcze jedna kopalnia złota (1), ale na północ od niej rozciąga się już terytorium wroga. Udając się na północ od naszej bazy natrafimy na skrzynię ze skarbem. Dalej za górami znajduje się mauzoleum (zadanie). W centrum mapy napotkamy bazę krasnoludów. Jednak tylko jeden klan może ją rozbudowywać ("czerwoni"), drugi ("pomarańczowi") ogranicza się jedynie do obrony. Na północy mają swoją bazę Orki. Są one dość potężne, bardzo szybko zaczną nękać atakami naszych wspólnych wrogów. Jeśli chcecie im w tym pomóc, powinniście się pospieszyć. Budujemy dwa budynki koszar i kuźnie oraz trenujemy możliwie największą liczbą Pikinierów. Ulepszamy ich broń, pancerz i ruszamy do ataku. Najlepiej musimy skoordynować nasze działania z Orkami i uderzyć w tym samym czasie (Orki z północy, my od południa). W razie niepowodzenia powtarzamy atak - krasnoludy stoją na z góry przegranej pozycji. Nasz bohater otrzyma 60 punktów doświadczenia (razem 436) i awansuje na kolejny, 10 poziom. 7 punktów umiejętności przeznaczamy na podniesienie do 7 umiejętności rzucania czarów z kanonu magii uzdrawiania. Na wzmocnienia możemy przeznaczyć 10 punktów.

Epizod 3: Minotaur Tribes

Cel: Nasz bohater musi się dowiedzieć, czemu Minotaury walczą, i odnaleźć jaskinię jasnowidza. Robert, Gront i nasz bohater muszą przeżyć.

Stosunkowo łatwa misja, dająca się niezwykle szybko ukończyć. Jak zauważyliście, stoimy na czele Orków, warto więc się przyjrzeć ich możliwościom budowlanym. Po wybudowaniu pałacu możemy postawić arenę (typowe koszary - możemy w nich trenować Orki, a później Ogry i olbrzymy) i wieżę zwiadowczą (tu trenować możemy gobliny). Po rozbudowaniu pałacu do drugiego poziomu możemy wybudować jaskinię (by trenować w nich wilczych jeźdźców i Bazyliszki) i chatę Orków (każda zwiększa maksymalny limit jednostek o +3). Gdy rozbudujemy pałac do trzeciego poziomu, będziemy mogli postawić gniazdo (standardowe) i loch (w którym rekrutujemy trolle). Po rozbudowaniu pałacu do czwartego poziomu zyskamy możliwość postawienia kamiennego kręgu (gdzie później będziemy mogli rekrutować szamanów). No i na koniec, po rozbudowaniu pałacu do poziomu piątego, zyskamy możliwość treningu olbrzymów w arenie. Najważniejszym surowcem potrzebnym do rozbudowywania naszej bazy będzie węgiel. Na koniec warto wspomnieć o wszystkich ulepszeniach, jakich możemy dokonać. W pałacu można wprowadzić władcę Ogrów (pozwoli to na ich rekrutację w arenie) i władcę olbrzymów (rekrutacja olbrzymów). W arenie rozpoczniemy pracę nad: "Bez bólu!" (Orki wysoce odporne na wszelkiego rodzaju pociski), "Tchórze!" (Orki zadają podwójne obrażenia wszystkim jednostkom strzelającym), treningiem (każda nowa jednostka otrzymuje natychmiast +10 punktów doświadczenia) czy też zgniataniem (zwiększa obrażenia zadawane przez Ogry o +10 punktów). W wieży zwiadowczej możemy wprowadzić sokole oko 1, 2, 3, co zwiększy kolejno o +2, +3 i +4 zasięg widzenia wszystkich naszych jednostek. W jaskini da się rozpocząć pracę nad wilczymi stadami 1, 2, 3, co kolejno zwiększy szybkość wilczych jeźdźców o +2, +4 i +6, a także nad wścieklizną (dzięki temu wilki, których dosiadają nasi jeźdźcy, będą roznosić choroby). W gnieździe drugiego poziomu możemy wprowadzić Harpy Hag, co zwiększy i tak już duże umiejętności walki naszych Harpii o +3. W lochu możemy wynaleźć hordę jeńców - od tej pory wystarczy zapłacić 250 sztuk złota, a natychmiast zostanie nam dostarczonych 10 budowniczych. W kamiennym kręgu można rozpocząć badania nad szamanami, co pozwoli nam ich trenować, a dodatkowo budować totemy, które stanowią niezłą ochronę przeciwlotniczą. Jak widać, możliwości Orków są całkiem spore, martwi jednak brak targowiska. No, ale pora zająć się samą rozgrywką. Rozbijamy obóz i przejmujemy pobliskie kopalnie. Na wschodzie natrafimy na rudę (3), złoto(3) i - dalej - węgiel (1). Na północy znajdują się kopalnie węgla (3) i kryształu (3). Na początek powinno to wystarczyć. Znajdujemy się w małej dolinie. Mamy dwie drogi - na północ i na zachód. Każdej z nich strzegą dwie wieże strzelnicze. Blisko, na północnym zachodzie, znajdują się jeszcze dwie kopalnie: złota (1) i węgla (1). Nasz bohater może przemknąć się w pobliżu wież i odnosząc małe obrażenia przejąć nad nimi kontrolę. W pobliżu, na północnym zachodzie, w małej dolince znajduje się jeszcze mauzoleum (zadanie) - skoro już tu jesteśmy, warto przy okazji tam zajrzeć. Jeśli posiadacie jednostkę latającą, proponuję wysłać ją na zwiad, by poznać rozmieszczenie przeciwników. "Czerwone" Minotaury znajdują się na zachodzie, "pomarańczowe" w centrum, a "czarne" Orki na północ od naszej bazy. Jaskinia jasnowidza położona jest na północnym zachodzie. Istnieje dość łatwa droga, by się do niej dostać. Wystarczy nam stosunkowo nieliczna armia (kilka Bazyliszków + oddziały, którymi dysponujemy na starcie). W tej misji nie trzeba przesadnie rozbudowywać bazy - im szybciej wyruszymy, tym lepiej. Kierujemy się na północ, rozbijamy dwie wieże wroga. Kawałek dalej znajduje się mała dolinka - warto posłać naszego herosa by ją przeszukał, albowiem natrafimy tu na trzy wagony z surowcami (2x węgiel i ruda) i dwie skrzynie z kosztownościami. Posuwając się dalej na północ szybko dotrzemy do kolejnej doliny, w której znajduje się spora dziura w ziemi - ślad po uderzeniu czerwonej "łzy". To właśnie jest powód agresji Minotaurów. Teraz pozostaje nam jedynie przedrzeć się do domu jasnowidza. Wciąż kierujemy się na północ, wkraczając do bazy Orków. Dość szybko obracamy ją w górkę pyłu i kamieni (choć najlepiej przejąć nad nią kontrolę), a następnie odbijamy na zachód. Droga do jasnowidza stoi otworem. Jeślibyście mieli jakieś problemy z pokonaniem Orków, to możecie spróbować innego sposobu - zdać się na szybkość naszego bohatera. Po prostu przebiegamy przez terytorium wroga, ignorując jego jednostki. Prawda, że banalnie proste? Dzięki zwycięstwu otrzymamy 70 punktów doświadczenia (razem 506) i awansujemy na 11 poziom. 2 punkty zdolności przeznaczamy na naukę czaru Coutarize i podniesienie do 4 umiejętności rzucania czarów z kanonu magii piromancji. 6 punktów zostawiamy na później. Na wzmocnienia możemy przeznaczyć 12 punktów.

Epizod 4: The Seer (film)

Epizod 5: King's Bridge

Cel: Zdobyć doki w King's Bridge, a następnie zbudować cztery okręty transportowe. Robert, Gront i nasz bohater muszą przeżyć.

Trudna misja, wymagająca nieco czasu i dzięki temu pozwalająca się nam lepiej przyjrzeć możliwościom budowlanym naszych nowych sprzymierzeńców. Szybko budujemy pałac i przechodzimy do przejmowania okolicznych kopalń. Cztery znajdują się w pobliżu; są to: kryształ (3), złoto (3), węgiel (3) i ruda (3). Jedna jest blisko na wschodzie - węgiel (1), a dwie na wzgórzu na północnym wschodzie - ruda (2), złoto (2). Dalszą drogę na wschód uniemożliwia nam rzeka - jedyny most znajduje się na północy i jest niezwykle dobrze strzeżony. Na północ od naszej bazy znajdują się dwie wieże przeciwnika, które udaremniają naszą wyprawę w tamtym kierunku. Bardzo szybko jednak je burzymy - wojsko, którym dysponujemy na starcie, powinno wystarczyć. Dzięki temu możemy przejąć znajdującą się w pobliżu kopalnię złota (1), a także odbić na zachód i przejąć tamtejsze złoża węgla (1). Na północ od nich natrafimy na kolejną kopalnię węgla (1), tuż obok na zachodzie - na mauzoleum (i jak zwykle zadanie). Dalej na północy znajduje się jeszcze jedna kopalnia węgla (1). Odbijając na południowy wschód natrafimy na kopanie węgla (2) i kryształu (2), należy jednak uważać, albowiem tuż obok na wschodzie znajduje się most pilnie strzeżony przez siły nieprzyjaciela. Można odbić jeszcze na północ i zająć kopalnie złota (2) i rudy (2), a także odwiedzić kolejne mauzoleum. Przeciwnik, z którym mamy się zmierzyć, znajduje się po drugiej stronie rzeki i od początku dysponuje znaczną przewagą liczebną. Lepiej unikać zbyt szybkiej konfrontacji - może się ona okazać dla nas śmiertelna. Spróbujcie natomiast zlikwidować herosa nieprzyjaciela, który stosunkowo szybko wyruszy, by przejąć nasze kopalnie położone na północy. Jest on dość wytrzymały i dysponuje silnymi zaklęciami z kanonu magii piromancji - czar Resist Fire będzie niezbędny. Wróg bardzo szybko będzie się rozwijał, przekroczy most i w jego pobliżu zacznie stawiać swoje budynki. Dlatego my również musimy się spieszyć i w krótkim czasie zebrać dość silną armię. Czas działa na naszą niekorzyść. Rozbudowę ograniczamy do postawienia dwóch aren i dwóch jaskiń. Od samego początku gry rekrutujemy jak najwięcej jednostek Orków w arenie, a wilczych jeźdźców i Bazyliszków w jaskiniach. Szczególnie te ostatnie bardzo przypadły mi do gustu i na nich proponuję oprzeć naszą armię. Do przeprowadzenia skutecznego ataku powinno wystarczyć 7 Orków, 7 wilczych jeźdźców i 10 Bazyliszków odpowiednio wspieranych czarami przez naszego bohatera. Ruszamy na wroga, niszczymy wszystkie wieże i budynki znajdujące się po naszej stronie rzeki, leczymy rany, przekraczamy most i przystępujemy do decydującego uderzenia. Zalecam ostrożność przy niszczeniu katedry - jak pamiętacie, może ona uwolnić zaklęcie "święte słowa", co skutecznie poraziłoby wszystkie nasze jednostki znajdujące się w pobliżu. Po wyeliminowaniu nieprzyjaciela przejmujemy kontrolę nad dokami, które znajdują się na północy, i przystępujemy do budowania czterech okrętów transportowych. Potrwa to trochę, więc proponuję, by w tym czasie nasz bohater udał się na południowy wschód. Odnajdzie tam trzy skrzynie z magicznymi przedmiotami i kolejne mauzoleum. Dzięki zwycięstwu otrzymamy 66 punktów doświadczenia (razem 572), a na rekrutację nowych jednostek możemy przeznaczyć 8 punktów (przydadzą się jednostki latające).

Epizod 6: Dark Straits

Cel: Dotrzeć do Yrm. Spalić mglistą wieżę. Robert, Gront i nasz bohater muszą przeżyć.

Bardzo łatwa misja. Na starcie dysponujemy armią robiącą wrażenie. Jeśli macie w szeregach jakieś jednostki latające, to proponuję wysłać je na zwiad (i poznać ustawienie okrętów wojennych naszych przeciwników). Tymczasem szybko ładujemy całe towarzystwo do promów i płyniemy na północ. Znajduje się tu spora wyspa zamieszkana przez Orki (heros, olbrzym i kilkunastu budowniczych). Lądujemy na plaży i po krótkiej bitwie przejmujemy kontrolę nad znajdującymi się w pobliżu dokami. Warto zaopiekować się również tymi 19 wagonami surowca, które znajdują się w pobliżu! Dzięki temu jesteśmy w stanie wystawić całkiem przyzwoitą flotę - proponuję skupić się na produkcji krążowników. Potrwa to trochę, więc w wolnym czasie nasz bohater niech korzysta z nadwyżek punktów magii i przeznacza je na przywoływanie jednorożców - zawsze to jakieś wzmocnienie. Na północnym wschodzie skupiona jest flota wysokich elfów (bardzo dużo galeonów), a w narożniku mapy przebywa dowódca wraz z wojskiem - nie ma sensu mu w tym przeszkadzać ;-). Na północnym zachodzie napotkamy wyspę, na której spokojnie czeka na nas skrzynia z magicznym przedmiotem, a płynąc na zachód, bez większych problemów dotrzemy do lądu zamieszkanego przez elfy ciemności. Desant najlepiej przeprowadzić od południa, albowiem znajduje się tam tylko jedna wieża. Grupujemy nasze oddziały i kierujemy się na północ. Czeka nas tylko jedna potyczka z bohaterem przeciwnika i kilkoma jednostkami magów przez niego dowodzonymi - mamy olbrzymią przewagę liczebną, więc nie powinno być żadnych problemów. Na wzgórzu znajduje się mglista wieża - jej zniszczenie będzie jedynie formalnością. Zdobędziemy 66 punktów doświadczania (razem 638), 15 punktów umiejętności, jakimi dysponujemy, przeznaczymy na zdolność mistrzostwa w czarach. Na wzmocnienia możemy przeznaczyć 14 punktów.

Epizod 7: Raid of Yrm

Epizod 8: The Siege of Yrm

Cel: Zniszczyć elfy ciemności, by móc zdobyć pierwszą łzę. Wyeliminować wysokie elfy. Robert, Gront i nasz bohater muszą przeżyć.

Trudna misja, jednak da się ją dość bezboleśnie ukończyć - wystarczy działać szybko i precyzyjnie. Szybko rozbudowujemy naszą bazę. Na zachodzie natrafimy

na kopalnie węgla (3) i złota (3). Na północ od naszej bazy znajdują się doki oraz kopalnie rudy (3), złota (3), węgla (3) i kryształu (3). Dalej na północy zobaczymy jeszcze kopalnie złota (1), kryształu (3) i węgla (3). Odbijamy na zachód i przejmujemy ostatnią kopalnię kryształu (1). Pora wspomnieć o naszych przeciwnikach. Wysokie elfy znajdują się daleko na zachodzie i właśnie z tamtej strony będą próbowały uderzyć w elfy ciemności, których baza znajduje się dokładnie w centrum planszy. Jest ona otoczona z trzech stron wzgórzami, na których rozmieszczone są kopalnie i broniące ich wieże strzelnicze. Podstawową i chyba największą trudnością okaże się pokonanie herosa elfów ciemności, który dość szybko nadciągnie z zachodu i spróbuje przejąć kontrolę nad naszymi kopalniami, by później zaatakować naszą bazę. Jest to dość trudne zadanie i wypada się dobrze przygotować. Po wybudowaniu jaskini natychmiast rekrutujemy możliwie największą liczbę Bazyliszków i stawiamy przynajmniej jedną wieżę obronną. Gdy tylko pojawi się nieprzyjaciel, atakujemy całą grupą - uważajcie, bo dysponuje on potężnym zaklęciem pierścienia ognia (w związku z tym musimy skorzystać z czaru Resist Fire). Prawdopodobnie nie pokonacie go w pierwszym starciu i rannemu uda się zbiec. Nie ma co się martwić - wróci szybciej, niż byście się tego spodziewali, dając nam kolejną szansę na pozbawienie go głowy (za którymś podejściem powinno się udać). Od tego momentu ataki wroga znacznie stracą na sile, a my możemy się zająć rozbudową bazy. Ograniczamy się do wybudowania trzech jaskiń i szybkiego treningu Bazyliszków. Moim zdaniem są to najbardziej wartościowe jednostki Orków (tanie, wytrzymałe, szybko dostępne) i na nich oprzemy siłę naszej armii. Z czasem warto jeszcze wybudować lochy i rozpocząć rekrutację trolli. Co ciekawe, potrafią one zabijać owce, zabierać ich zwłoki i później z ogromną siłą ciskać nimi w naszych przeciwników. Taka latająca owca zadaje o wiele większe obrażenia niż standardowe kamienie. Heh, widać autorzy gry też mają poczucie humoru ;-). Z frontalnym atakiem na wroga nie ma co się zbytnio spieszyć. Wysokie elfy powinny rozpocząć walkę z elfami ciemności (i prawdopodobnie przegrać), a skoro walczą ze sobą dwaj nasi wrogowie, my możemy się tylko cieszyć, że w ten sposób znacznie się osłabiają i zaoszczędzają nam pracy. Po wybudowaniu gniazda drugiego poziomu można stworzyć kilka Harpii, posłać je na zachód do bazy elfów (uwaga jednak na wieże) i bez większego ryzyka zniszczyć wszystkie wrogie kopalnie. Nam zapewni to potężny zastrzyk surowców, a nieprzyjacielowi utrudni dalszą rozbudowę. Kiedy jednak stworzycie już 12 Bazyliszków, nie ma po co dłużej zwlekać - przystępujemy do uderzenia. Baza elfów ciemności powinna paść niezwykle szybko. Wspomagane czarami przez naszego bohatera Bazyliszki rażą wrogów z olbrzymią skutecznością. Wciąż przemy na zachód i, jeśli trzeba, rozprawiamy się z wysokimi elfami (o ile elfy ciemności nie zrobiły tego za nas). Na koniec pozostaje dokładnie przeszukać mapę, wyeliminować wszelkie pozostałe przy życiu jednostki (przeszukajcie dokładnie morze - prawdopodobnie tam schował się jakiś statek; galeony elfów potrafią być niewidoczne, co znacznie komplikuje całą sytuację) i cieszyć się z kolejnego zwycięstwa. Nasz bohater otrzyma aż 108 punktów doświadczania (razem 746) i awansuje na kolejny, 13 poziom. 9 punktów zdolności przeznaczamy na naukę czarów Ring of Fire, Firebreath i Pillar of Fire (wszystkie z kanonu magii piromancji) oraz na podniesienie umiejętności treningu o +1. Na wzmocnienia możemy przeznaczyć aż 16 punktów.

Epizod 9: Escape from Yrm (film)

Rozdział 6: Revenge - ścieżka "zła"

Epizod 1: Orcport

Cel: Pokonać trzy szczepy Orków, by podporządkować sobie pozostałe. Robert, Gront i nasz bohater muszą przeżyć.

Zaczynamy na małej wyspie. Szybko budujemy pałac i przejmujemy okoliczne kopalnie kryształu (1), rudy (1), złota (1) i węgla (2). Natychmiast ładujemy wszystkie nasze jednostki na promy i płyniemy na północny wschód, by dokonać desantu na pobliskiej plaży. Możliwie najszybciej budujemy dwie jaskinie i rozpoczynamy rekrutację Bazyliszków, i to bez opamiętania, aż do końca misji. W tym czasie nasz bohater przejmuje kontrolę nad kopalniami rudy (2) na północy oraz węgla (2) i rudy (2) na wschodzie. Gdy tylko się z tym uporamy, przechodzimy do szybkiego ataku na pierwszy szczep Orków ("czarni"), których baza znajduje się w pobliżu na wschodzie. Jeśli chcecie w miarę łatwo ukończyć tę misję, musicie się niezwykle spieszyć. Nasi przeciwnicy są początkowo dość słabi, jednak jest ich aż trzech, co zapewni im niezwykle dynamiczny rozwój. Dwóch z nich musicie wyeliminować praktycznie już na samym początku, by na koniec móc toczyć równą walkę z ostatnim. Zamiast niszczyć bazę "czarnych", lepiej przejąć nad nią kontrolę i w zdobytych arenach rozpocząć trening Orków. W pobliżu znajdują się kopalnie węgla (3), złota (3), rudy (2), a na wzgórzu położonym na północy złoża złota (3), kryształu (3) i rudy (3). Ich przejęcie zajmie nieco czasu i pozwoli nam na stworzenie sporej armii, liczącej kilka Bazyliszków i Orków. Grupujemy wszystkie nasze jednostki, zawracamy nieco na zachód. Znajdują się tu kopalnie węgla (2), kryształu (2), rudy (3) i złota (3) - jednak szkoda chwilowo tracić cenny czas na ich przejmowanie. Odbijamy na południe i wkraczamy do osady drugiego szczepu Orków - "czerwonych". Eliminujemy obrońców (problemem może być heros przeciwnika, o ile znajduje się w okolicy) i przejmujemy kontrolę nad wszystkimi budynkami. Ostatni z przeciwników ("pomarańczowi") ma bazę na południowym wschodzie. Jeśli wasza armia prezentuje się jeszcze całkiem nieźle (w czasie, gdy przeprowadzaliśmy atak, z pewnością pojawiło się kilka nowych Bazyliszków i Orków), to proponuję uderzyć natychmiast. W przeciwnym razie pilnujemy naszych kopalń, cierpliwie zbieramy grupę 15 Orków i 10 Bazyliszków i przystępujemy do ataku. Na koniec wystarczy wyeliminować wszystkie jednostki nieprzyjaciela, a w tym czasie nasz heros powinien się zaopiekować trzema skrzyniami z magicznymi przedmiotami znajdującymi się na północnym wschodzie od osady naszego ostatniego wroga. Dzięki zwycięstwu nasz bohater otrzyma 75 punktów doświadczenia (razem 821), a na rekrutację naszych jednostek możemy przeznaczyć aż 18 punktów.

Epizod 2: Temple of Ymorgia

Cel: Pokonać Nieumarłych broniących świątyni. Nasz bohater musi odnaleźć wejście do jej środka. Robert, Gront i nasz bohater muszą przeżyć.

Prosta, wręcz banalna misja; z jej ukończeniem nie będziecie mieli żadnych problemów. Szybko budujemy pałac, ▪ następnie dwie jaskinie, w których rozpoczynamy trening Bazyliszków. I na tym zakończymy rozbudowę! W międzyczasie przejmujemy kontrolę nad pobliskimi kopalniami: węgla (3), rudy (3), złota (3), kryształu (3). Na zachodzie znajduje się jeszcze kopalnia złota (1) (uważajcie, bo w pobliżu czai się spora grupka Orków wraz z herosem) i na wschodzie kolejna kopalnia złota (1). Na północny wschód od niej natrafiacie również na złoża złota (3), rudy (3) i kryształu (3) - to nam w zupełności wystarczy. Przeciwników mamy czterech. Dwóch jest standardowych: na północnym wschodzie znajduje się baza "czarnych" Orków, na północnym zachodzie osada Orków "czerwonych". Do tego na zachód od naszej bazy przebywa wspomniana już przeze mnie banda Orków, ▪ na północy grupka Nieumarłych, których koniecznie musimy pokonać. Tylko ci ostatni będą naszym celem - resztą możecie się nie przejmować. Na północ od naszej bazy zaczyna się pasmo górskie otaczające znajdującą się w centrum dolinę. Jak nietrudno się domyślić, tam właśnie stoi poszukiwana przez nas świątynia. Jedyne wejście do doliny znajduje się na zachodzie. Możliwie najszybciej przystępujemy do ataku - wystarczy nam 5 Bazyliszków wspieranych przez naszych herosów. Grupujemy jednostki i kierujemy się na północny zachód. Dość szybko natrafiacie na posterunek Nieumarłych - nie są oni zbytnio wymagający (heros, 2 Liszych i sporo "leszczy"), więc i potyczka nie potrwa zbyt długo. Tradycyjnie wspomagamy naszą armię czarami (przydatny okaże się czar Firebreath). Po wygranej walce nie zapomnijcie zniszczyć wszystkich grobów (tak na wszelki wypadek)! Wkraczamy do doliny i podążamy na wschód. Dość szybko natrafiacie na Setrotha, wraz z którym podążycie do świątyni. Z takim przewodnikiem znalezienie wejścia będzie jedynie formalnością. Nasz bohater otrzyma 71 punktów doświadczenia (razem 892) i awansuje na 14 poziom. 10 punktów zdolności przeznaczamy na podniesienie do 7 umiejętności rzucania czarów z kanonu magii piromancji i na zwiększenie kupiectwa o +1. Na wzmocnienia możemy przeznaczyć 14 punktów.

Epizod 3: Siege of Archanon

Cel: Pokonać elfy ciemności, by zdobyć drugą łzę. Setroth, Gront i nasz bohater muszą przeżyć.

Zaczyna się od wesołego incydentu - zdenerwowany ciągłym pesymizmem Roberta, Gront wyrywa mu serce. Heh ;-). Jak widać, z olbrzymami lepiej nie zadzierać - rozumek mają malutki, jednak siła ich bicepsów stanowi dostateczny argument w dyskusji ;-). Sama misja okaże się nie tyle trudna, co dość długa. Budujemy pałac i przejmujemy okoliczne kopalnie: złota (3), rudy (3), kryształu (3) i węgla (3). Na północy znajdują się złoża węgla (2), ▪ dalej piramida (w której otrzymamy zadanie do wykonania). Na wschód od naszej bazy natrafimy na cztery kopalnie węgla (1), podążając na północny wschód - na złoża rudy (1) i dalej na południowy wschód - na złoto (1) i kryształ (1). Na koniec warto się wybrać na jeszcze dalszą wycieczkę na wschód, albowiem znajduje się tam wzgórze, a na nim kopalnie: złota (3), kryształu (3), węgla (3) i rudy (2). Obok znajduje się jeszcze jedna kopalnia rudy (1). Uf, trochę to trwało, ale w ten sposób uzyskaliśmy potężne zaplecze surowca potrzebne do pełnej rozbudowy naszej bazy. Na koniec warto jeszcze odwiedzić drugą piramidę, która znajduje się na północnym wchodzie, położona równolegle do swojej poprzedniczki. Nadszedł czas, by wspomnieć o przeciwnikach, z którymi musimy się zmierzyć. Grupa "czerwonych" elfów znajduje się praktycznie w centrum mapy; są oni dość nieszkodliwi, spokojnie czekają, pilnując niebieskiej łzy. Na północy znajduje się wieża Archanon, a na północny wschód od niej natrafimy na bazę drugiego, o wiele trudniejszego przeciwnika ("fioletowi"). Warto przystąpić do szybkiego ataku (jak tylko skończycie przejmować kontrolę nad kopalniami), właśnie od strony Archanon. Zniszczyć jedną z wież blokujących wejście do bazy wroga, szybko wkroczyć, wyeliminować obrońców i przejąć kontrolę nad budynkami - to chyba najszybszy sposób. Jeśli szczęście nam sprzyja, wrogi bohater znajdował się będzie poza bazą, nie mogąc nam przeszkodzić w dziele zniszczenia. Takie wczesne uderzenie skutecznie osłabi naszych nieprzyjaciół, dając nam czas na spokojną rozbudowę. Jeśli czujecie się na siłach, proponuję od razu ostatecznie rozprawić się z wrogiem i zgładzić herosa, a nie będzie to łatwe, albowiem (tak jak w misji wcześniejszej) dysponuje on niezwykle silnymi czarami (choć zaklęcie Resist Fire znacznie nam sprawę ułatwi), a i chęci do walki nie będzie miał zbyt dużych (czytaj: tchórz). Systematycznie rozbudowujemy naszą bazę; trenujemy przynajmniej 20 Bazyliszków wspomaganych przez grupkę Orków czy też innych jednostek. To wystarczy do wyeliminowania wroga. Najpierw ostatecznie dobijamy "fioletowych" (jeśli nie zrobiliście tego za pierwszym razem); nie zapomnijcie o kilkunastu wieżach, które są rozstawione w linii na północ od naszej bazy i ciągną się na wschód poza wieżę Archanon. Leczymy rany i wyprawiamy się na "czerwonych". Do unicestwienia jest spora liczba magów dowodzona przez wrogiego bohatera, jednakże zdecydowane uderzenie Bazyliszków powinno szybko im zaradzić. No i jeśli pierwszy atak się nie powiedzie, zawsze możemy po uzupełnieniu strat uderzyć raz jeszcze. Problematyczny może się okazać jedynie znajdujący się w centrum smok, ale zaklęcie Resist Fire uczyni go w 100% bezbronnym. W nagrodę nasz bohater zdobędzie 87 punktów doświadczenia (razem 979) i awansuje na kolejny poziom. Do rozdysponowania mamy 10 punktów umiejętności, z których 6 przeznaczamy na naukę czarów Berserker i Fire Elemental (kanon magii piromancji), ▪ cztery na podniesienie umiejętności morale, walka, szybkość i zdrowie o +1. Na wzmocnienia przed kolejnym starciem możemy przeznaczyć 15 punktów.

Epizod 4: Fall of Archanon

Epizod ▪ Battle ▪ Dusk

Cel: Doprowadzić Setrotha na cmentarz, by mógł wskrzesić upadłych wojowników. Setroth, Gront i nasz bohater muszą przeżyć.

Niezbyt trudna i bardzo krótka misja. Dysponujemy potężną armią, w skład której wchodzi 6 Ogrów, 24 Orki, 8 trolli, 12 goblinów, 9 wilczych jeźdźców i szaman. Z taką grupą możemy stawić czoło nawet całemu legionowi z piekła rodem i - co ciekawe - takie właśnie jest nasze zadanie. Nie ma co się spieszyć - pozwólcie trollom pozbierać nieco owiec (a tych w okolicy jest bardzo dużo), a naszemu bohaterowi uzupełnić do maksimum punkty magii. Cmentarz znajduje się w rogu mapy na północnym wschodzie, jednak droga do niego będzie nieco okrężna, albowiem środek mapy przecina rzeka. Można ją przekroczyć w dwóch miejscach - na południu lub w centrum mapy. Szczególnie polecam tę drugą opcję, dzięki której unikamy walki z częścią wojsk przeciwnika. To tyle wy-

jaśnień - grupujemy nasze jednostki i ruszamy do ataku. Najtrudniejsze będzie pierwsze starcie I zabicie dwóch wytrzymałych przeciwników - herosa dowodzącego wojskami i wspierającego go demona. Nie zapomnijcie zwiększyć siły naszych wojsk za pomocą czarów (Invigorate, błogosławieństwo, smoczy oddech). Po wygraniu pierwszego starcia i przekroczeniu rzeki leczymy nasze rany i posuwamy się na północ. Przed samym cmentarzem czeka na nas jeszcze (nieco mniej liczna niż poprzednio) grupa przeciwników pod dowództwem kolejnego bohatera, jednak z ich unicestwieniem nie będzie chyba większych problemów (możecie skorzystać z zaklęcia Berserker, zwiększającego siłę naszych jednostek, czy też za pomocą pierścienia ognia skutecznie razić naszych nieprzyjaciół). Droga na cmentarz stoi otworem. Nasz bohater zdobędzie 72 punkty doświadczenia (razem 1051), a na wzmocnienia możemy przeznaczyć 12 punktów.

Epizod 6: Attack on Guardia

Cel: Unicestwić wszystkie oddziały ludzi i krasnoludów. Setroth, Gront i nasz bohater muszą przeżyć.

Niespotykanie trudna misja - trzeba się będzie nieźle napocić, by zakończyć ją sukcesem. Dowodzimy grupą Nieumarłych - w związku z tym należy dokładniej przyjrzeć się ich możliwościom. Po wybudowaniu pałacu możemy postawić kryptę (w której rekrutuje się zombi i Szkielety) oraz kuźnię. Po rozbudowaniu pałacu do poziomu drugiego uzyskamy możliwość budowy kurhanu, a po rozbudowaniu pałacu do poziomu trzeciego - gniazda (standard) i ołtarza. Gdy rozbudujemy pałac do poziomu czwartego, będziemy mogli postawić bibliotekę i - wreszcie - po wybudowaniu pałacu piątego poziomu zyskamy możliwość treningu najsilniejszych jednostek Nieumarłych - wampirów. Zwróćcie uwagę, że sposób tworzenia armii Nieumarłych jest odmienny niż ten, z którym spotkaliśmy się dotychczas. Armie te powstają w wyniku transformacji - słabsze za dodatkową opłatą przekształcają się w silniejsze. Zaczynamy od stworzenia zwykłego Szkieletu, który możemy po wybudowaniu kurhanu przekształcić w Wighta lub zmorę. Następnie po postawieniu lochów Wighta możemy przekształcać w Slayer Knighta, a po wybudowaniu biblioteki w Liszego. Natomiast zmory możemy przemienić w cienie natychmiast po postawieniu ołtarza. Na koniec warto wspomnieć o wszystkich możliwych ulepszeniach, albowiem to one w dużej mierze świadczyć będą o sile naszej armii. W pałacu możemy wprowadzić ucztę Garka (zombie stają się silniejsze i zyskują możliwość odzyskiwania surowców ze zwłok pokonanych), strażnika krypty (zdolności bojowe Wightów wzrastają o +3), nietoperze wampiry (nietoperze zyskują umiejętność wampiryzmu), cytadelę ciemności (umożliwia zmianę dnia w noc) i na koniec władcę ciemności (zwiększy umiejętności dowodzenia naszego bohatera aż o +8 punktów). W krypcie możemy wynaleźć technologię pochówków, która umożliwi budowanie nagrobków (pozwalają rekrutować Szkielety, a w razie niebezpieczeństwa same mogą się w Szkielet zamienić). W kuźni warto rozpocząć badania nad kuciem broni (+5 do zadawanych obrażeń dla wszystkich jednostek piechoty), mistrzostwem w kuciu broni (+10 do zadawanych obrażeń dla wszystkich jednostek piechoty) i Mithril ciemności (+15 do zadawanych obrażeń dla wszystkich jednostek piechoty, +2 do klasy zbroi). W kurhanie możemy wprowadzić nawiedzanie (szybkość zmór i cieni wzrasta o +3) i zawodzenie (+3 do umiejętności walki dla zmór i cieni). W ołtarzu możemy wynaleźć przywoływanie punktów magii 1, 2, 3, co zwiększy szybkość ich odzyskiwania kolejno o 150%, 200% i 300%. W lochu można rozpocząć pracę nad torturami (Slayer Knight zadają podwójne obrażenia) i upadłymi Rycerzami (Slayer Knight, zadają potrójne obrażenia wszystkim ludziom). W bibliotece można wynaleźć łaskę potępienia (+2 do zasięgu dla Liszych), króla Liszych (zwiększa ich umiejętności bojowe o +2), poszukiwanie czarów (uczy naszych magów losowego zaklęcia 1 lub 2 poziomu) i poszukiwanie arkan (uczy naszych magów losowego zaklęcia 3 lub 4 poziomu). Praktycznie wszystkie z tych ulepszeń okażą się przydatne. Odpuścić sobie można technologie znajdujące się w bibliotece (Liszy wydają mi się znacznie słabsi od Slayer Knightów, więc proponowałbym praktycznie ich nie trenować). Absolutną koniecznością są natomiast te dostępne w kuźni - znacznie wzmocnią siłę naszej armii. W tej misji przyda się uczta Garka - trup stał się będzie gęsto, warto na tym skorzystać. Tyle tytułem wstępu - zabieramy się do pracy. Szybko budujemy pałac i kryptę; rozpoczynamy trening możliwie największej liczby Szkieletów (przyda się postawić 2-3 nagrobki - znacznie przyspieszy to cały proces). Stanowić będą one nasze zabezpieczenie - w razie niebezpieczeństwa przetransformuje się je w silniejsze jednostki. W tym samym czasie zabieramy się za przejmowanie kopalń. Na południu natrafimy na węgiel (3) i kryształ (3), dalej na rudę (2), ■ na zachód od niej na kryształ (2). Na koniec na południu znajduje się jeszcze kopalnia rudy (2). Na północ od naszej bazy natrafimy na kopalnie złota (3) i rudy (2), ■ tuż obok na wschodzie - złota (2) - uwaga na znajdującą się w pobliżu wieżę strzelniczą. Na północy od niej znajdują się trzy kopalnie węgla (1), na zachód od nich (dość daleko) - ruda (2), a na północ od niej mauzoleum (zadanie) i złoża kryształu (2). Niestety to już całe zaplecze surowcowe, jakie możemy zdobyć - nie jest zbyt imponujące i utrzymać je będzie bardzo ciężko. Do pokonania mamy wszak dwóch przeciwników - silniejsi, ludzie ("czerwoni"), znajdują się na wschodzie, a ich baza zajmuje całą południowo-wschodnią część mapy. Słabsi - krasnoludy ("pomarańczowi") mają swoją osadę w centrum mapy na północy (czyli na wschód od mauzoleum. Od samego początku możecie się spodziewać falowych ataków z obydwu kierunków; nasi wrogowie na starcie dysponują ogromną przewagą zarówno ekonomiczną, jak i militarną. 3/4 całego czasu gry spędzimy na obronie bazy - i nie będzie to rzecz łatwa. Należy skorzystać z dwóch sztuczek taktycznych. Najpierw - wykorzystać umiejętności magiczne naszego bohatera. To pierwsza misja, w której powinniśmy na szeroką skalę używać zaklęć ofensywnych. Czar pierścienia ognia jest w stanie za jednym zamachem uśmiercić całą armię nieprzyjaciela - wystarczy dobrze się ustawić. Konieczne jest wybudowanie ołtarza i wynalezienie przywoływania punktów magii 1, 2, 3, co podwyższy szybkość ich regeneracji, a to znacznie zwiększy walory bojowe naszego herosa. Po drugie - skorzystajcie z dogodności, jakie niesie ze sobą transformacja naszych jednostek. Nawet śmiertelnie ranny Szkielet może się przemienić w 100% zdrową zmorę itd. Przyda się to podczas walki - rzucamy do ataku słabsze jednostki, a gdy będą miały umrzeć - w ostatniej chwili dokonujemy transformacji. Jest to wprawdzie "drobnostka", ale misja okazuje się tak piekielnie trudna, że bez takich szczegółów ciężko będzie zwyciężyć. Zaciekle się bronimy, równolegle rozbudowując naszą bazę. Za wszelką cenę starajcie się zabić herosów nieprzyjaciela (np. stosując wcześniej już wspomniane zaklęcie pierścienia ognia) - wtedy ataki wrogów stracą na siłę i będziemy mogli przejść do kontrofensywy. Zbieramy dość silną armię (10 Wightów, 10 zmór i zapas surowca, który pozwoli nam stopniowo przekształcać je w potężniejsze jednostki) i ruszamy zetrzeć w pył krasnoludów. Nie zostawiajcie jednak naszej bazy kompletnie bezbronnej - 15 Szkieletów, których w razie problemów zamieniamy na zmory, musi zostać na posterunku. Walka z krasnoludami pewnie trochę potrwa, jednak ich pokonanie praktycznie zagwarantuje zwycięstwo. Przejmujemy wszystkie kopalnie znajdujące się w okolicy - taki zastrzyk surowców pozwoli prowadzić równą walkę z "czerwonymi". Na północnym wschodzie znajduje się mała wioska, a w niej trzy wagony z węglem - nie sądzę jednak, by okazały się wam one w tym momencie przydatne. Stopniowo rośniemy w siłę, trenujemy ok. 15 Slayer Knightów i 15 zmór, czekamy, aż punkty magii naszego herosa osiągną maksimum, i wyruszamy na wschód zniszczyć bazę ludzi. Potrwa to dość długo (bardzo dużo wież strzelniczych, obrońców - znowu niezawodny okaże się czar pierścienia ognia - i różnych budynków). Zalecam ostrożność przy burzeniu katedry; pamiętajcie o świętym słowie, jakim dysponuje (najlepiej z daleka przejąć nad nią kontrolę). Po dłuższym oblężeniu baza wroga w końcu zamieni się w kupkę gruzu. Na koniec wspomnę jeszcze, że na północ od niej znajduje się skrzynia, którą można się zaopiekować. Nasz bohater otrzyma 150 (!) punktów doświadczenia (razem 1201) i awansuje na kolejny, 16 poziom. 11 punktów zdolności przeznaczmy na naukę czaru Armageddon i podniesienie do 8 umiejętności rzucania czarów kanonu magii piromancji. Na wzmocnienia możemy przeznaczyć 12 punktów.

Epizod 7: Attack on Esgard

Cel: Pokonać oddziały ludzi i ich dwóch sojuszników. Nasz bohater musi przeżyć.

No i w końcu dotarliśmy do upragnionego finału. Nasza zemsta dobiega końca, naprzeciw nas w polu stanie Minos i Paridian. Niestety zanim dobierzemy się im do skóry, musimy wyeliminować wiele innych oddziałów. Nie ma sensu dłużej gadać - niech przemówi nasza stal. Szybko budujemy pałac i przystępujemy do przejmowania kontroli nad pobliskimi kopalniami złota (3), kryształu (3), węgla (3), rudy (3) i znów rudy (2). Na wschodzie natrafimy na doki, a na północnym wschodzie na mauzoleum (zadanie). Na zachód od naszej bazy znajduje się kopalnia kryształu (1), na północ od niej kopalnia złota (1), a w jej pobliżu przebywa grupka oddanych nam Orków - przydadzą się już niedługo. Na północ od naszej bazy natrafimy na złoża kryształu (2) i rudy (2), a na wzgórzu znajdują się trzy kopalnie węgla (1). Na zachód od nich natrafimy na kolejne cztery kopalnie: węgla (3), złota (3), kryształu (3) i rudy (3), ■ udając się na północny wschód znajdziemy rudę (1) i złoto (1). Dalej na północy jest baza pierwszych sprzymierzeńców ludzi - leśnych elfów ("zieloni"). Na zachód od niej znajduje się mostek, na południowy wschód od niego - mauzoleum, ■ niedaleko trzy skrzynie z przedmiotami. Proponuję zebrać wszystkie jednostki (nie zapomnijcie o Orkach) i uderzać natychmiast po przejęciu kopalni. W tym samym czasie rozbudowujemy naszą bazę, a ponieważ mamy spore zaplecze surowcowe, będzie to przebiegało bardzo dynamicznie. Bez ustanku tworzymy nowe Szkielety i część z nich posyłamy za naszą armią - później zastąpią poległych w boju towarzyszy. Leśne elfy nie będą stanowiły większego problemu (jedynie ich bohater) - korzystamy z czarów ofensywnych (niezrównany pierścień ognia lub nasza nowa zabawka - Armageddon). Zamiast narażać się na obrażenia ze strony wież strzelniczych (a jest ich całkiem sporo), lepiej ustawić naszego bohatera poza ich zasięgiem i przejąć kontrolę nad większością budynków. To skutecznie zatrzyma rozwój elfów, a nam da czas na ściągnięcie posiłków i bezproblemowe zniszczenie wież. Pokonanie leśnych elfów stanowi już 1/3 sukcesu. Natychmiast przejmujemy kontrolę nad okolicznymi kopalniami; na zachodzie znajdują się kryształ (3) i ruda (2), a w centrum - kryształ (3) x3, złoto (3), węgiel (3), ruda (3) i znów złoto (2). Z takim zapleczem surowcowym nie możemy przegrać - wystarczy teraz tylko je utrzymać. Będzie to dość trudne, albowiem ludzie i pomagający im barbarzyńcy szybko ruszą do kontrofensywy. Nie są jednak w stanie wyrządzić nam wielkiej krzywdy - siła ofensywna zaklęć naszego bohatera powinna w ciągu chwili posłać ich do piachu. Uważajcie jednak na atak na naszą bazę, który nadciągnie wzdłuż wybrzeża. Nasz bohater nie może być w kilku miejscach jednocześnie, a to czasem oznacza problemy. Za wszelką cenę spróbujcie zabić herosów nieprzyjaciela - gdy wam się to uda, zwycięstwo jest praktycznie wasze. Poślijcie grupkę zombi na północ, tam, gdzie była kiedyś baza elfów i gdzie obecnie powinien przebywać (by bronić kopalń) nasz bohater. Szybko budujemy kilka nagrobków i rozpoczynamy rekrutację Szkieletów, których następnie przemieniamy w zmory/cienie czy też później w Slayer Knightów. Gdy będziecie dysponowali grupą 15 cieni, a punkty magii naszego herosa zostaną w pełni uzupełnione - przejdziemy do zdecydowanego ataku. Kierujemy się na wschód i wkraczamy do bazy ludzi. Walka będzie długa, acz prosta - wystarczy szybko zniszczyć wieże i przejąć kontrolę nad budynkami. Leczymy rany, czekamy, aż uzupełnią się punkty magii, i odbijamy na południe, by zmierzyć się z barbarzyńcami. Tu scenariusz jest podobny - obrońcy nie mają prawa przeżyć, gdy kilkakrotnie rzucimy zaklęcie pierścienia ognia. Pozostaje jedynie zniszczyć wieże. Teraz wystarczy przeszukać dokładnie mapę, by wybić wszystkich uciekinierów (dokładnie przeczeszcie morze - znajduje się tam sporo statków, które należy posłać wprost do krainy Neptuna). Gratuluję pomyślnego ukończenia gry! Nasz bohater zdobędzie 125 punktów doświadczenia (razem 1326) i awansuje na 17 poziom.

Epizod 8: ■ Hollow Victory (film)

Wprawdzie zakończyliśmy już naszą przygodę, nie jest to jeszcze koniec losów naszego herosa - zostanie on eksportowany I będziemy mogli nim grać w trybie multiplayer czy też w pojedynczych scenariuszach, których spory wybór przygotowali autorzy gry. 12 punktów umiejętności proponuję przeznaczyć na podniesienie do 9 umiejętności rzucania zaklęć z kanonu magii piromancji i na naukę zdolności dowódcy Rycerzy. Powinno się to wam przydać w kolejnych starciach...

Artur Okoń

producent: **Activision**
platforma: **PC**

Dark Reign 2

Gra jest kontynuacją Dark Reign, więc ci, co znają część pierwszą, powinni wejść w drugą jak w dobrze znane i znoszone buty. Jeżeli lubisz oglądać w lustrze twarz wielkiego wodza, który nie spocznie, dopóki przynajmniej raz dziennie nie uratuje ludzkości wiodąc wierne oddziały od bitwy do bitwy i od zwycięstwa do zwycięstwa, jest to gra w sam raz dla ciebie. Po powrocie ze szkoły, gdzie sterali cię matematyk i polonista, zasiądź przed ekranem kompa. Teraz ty pokażesz wszystkim, że zasadniczo się pomylili. Jesteś wielki... i coraz większy. Napoleon, von Clausevitz i Żukow to przy tobie nędzne neptki, co mogliby w twoim sztabie najwyżej pobierać ołówki. Do dzieła!

Porady *taktyczne*

Wprowadzenie do gry

W roku 2500 intensywnie eksploatowana przez ludzkość Ziemia przekształciła się w jałowe pustkowia. Pozbawiona i pozbawiona surowców, nie może już zapewnić bytu dalszej ludzkości. Elita społeczeństwa żyje w sztucznie wytworzonych kopułach, gdzie otoczone wielkimi kosztami utrzymuje się sztuczne "środowisko naturalne". Reszta ludzkości żyje na zewnątrz w Nieładzie (Sprawl), poddana niszczącej radiacji, przed którą nic chroni już warstwa ozonu.

Jeszcze niedawno więźniów kierowano do prac na księżycach Jowisza. Utworzono w tym celu Jowiszowe Dowództwo Penitencjarne (Jovian Detention Authority - JDA). Jako jedyna dobrze zorganizowana siła kierownictwo JDA sięgnęło po władzę nad Ziemią. Mieszkańcy kopuł nie sprzeciwiali się temu - nikt by zresztą nie zdołał. Zgromadzeni w Hordach Ulicy nie poddali się jednak bezwolnie dyktatowi JDA; konflikt stał się nieunikniony.

Zasady ogólne

Wszystko się kręci wokół taelonu... Kto kontroluje jego złoże i żyły, ten Ci jest górą. Rozgrywając scenariusze Single Player jak najszybciej staraj się odnaleźć dodatkowe złoża, bo inaczej niedługo się utrzymasz, jedno złoże pozwoli Ci na wystawienie punktu lub wyprodukowanie łańcucha wież wokół rafinerii. Zanim je znajdziesz coś nie opuścił bazy, w której zaczynasz grę. Często się zdarzy, że owo złoże będzie bronione przez niewielką grupkę nieprzyjaciół - więc przed wkroczeniem na jego teren zbierz grupę uderzeniową, która szybko zrobi z wrogami porządek. Zdobyte złoże trzeba ufortyfikować ... teraz zacznij szukać kolejnego. Gdy uzyskasz mogli już sobie na to pozwolić, możesz odbudować produkcję i prowadzić szkolenia jednostek bojowych. Najważniejszą to obrona własnej rafinerii. AI jest dość przebiegła, by wyłapać Cię nieprzygotowanego na jedną. Pamiętaj, że obronę trzeba budować elastycznie - ustaw je tak, by były odporne na działanie sił lądowych i na ataki wroga. W pobliżu umieść uzdrowicieli (Pałach albo Scavery), by naprawiali uszkodzenia i straty zadane przez nieprzyjaciół. Pamiętaj, że miarą sukcesu jest różnorodność. Grupuj swoje jednostki tak, żeby były odporne na działanie sił naziemnych i lotnictwa. Nie daj się skusić nazwie jednej potężnej jednostki - Enforcer JDA wydaje się biczem bożym mogącym zemleć na proszek piechotę Sprawlerów, ale jedna salwa z działek Gogosa może go zmienić w stos gorącego złomu. Kluczem do sukcesu - co udowodnili już Niemcy w 1941 roku na froncie wschodnim - jest umiejętne wspieranie działań sił lądowych z powietrza i ubezpieczanie działań lotnictwa przez siły naziemne (koniecznie musisz znaleźć coś, co skutecznie zwalcza Gogosy).

Jeden z podstawowych czynników na polu wojny może Ci zapewnić dobra organizacja zwiadu i systemów ostrzegania. Niekiedy dobrze jest wysłać nawet jedną jednostkę na straty (rozpoznanie bojem - ulubiona metoda walki dowódców radzieckich, bardzo skuteczna, choć wymaga ofiarnej), by się przekonać, z czym lub z kim będziesz miał za chwilę do czynienia. Staraj się też przewidzieć ruchy przeciwnika. Starannie zapoznaj się z możliwościami wszystkich jednostek - swoich i przeciwnika. Znajomość sił nieprzyjaciela i świadomość tego, do czego są zdolne Twoje jednostki, to jeden z kluczy do sukcesu. W misjach dla gracza pojedynczego nieźle sprawdza się taktyka Strategicznego Żółwia (otocz własną bazę działobitniami i emiterami pól siłowych, a potem nagłym i niespodziewanym atakiem spróbuj zaskoczyć nieprzyjaciela, zanim sam zbuduje sobie dobre umocnienia). Pamiętaj jednak, by najlepiej ustawić wieży przed, i by nie zapomnieć o podstawowej zasadzie wojskowej RWD - Rasy Wiecznej Obrony. Z drugiej strony, jak już się rzucisz do ataku, stosuj zasadę Suworowa BiN (Bystrość i Natarcie). Suworowcy określali celem skutecznym o którym jego sprzymierzeńcy Anglicy powiedzieli, że jest dobra tylko w trzech czwartych, ale nawet po pijaku wygrywał bez trudu wszystkie swe bitwy. Tak trzymać i nie popuszczać! Aż przeciwnik zazbroi się na śmierć! Obie formacje posiadają jednostki zwiadowcze - w przypadku JDA są to Brandwhardy, a Sprawlerzy posługują się Infiltratorami. Jednostki szpiegowskie potrafią się zamaskować i udawać pojazdy czy jednostki nieprzyjaciela - to prawda wcześniej trzeba im wiedzieć, kogo mają udawać, więc muszą pierwej nieprzyjaciela zobaczyć z daleka - a mają słaby zasięg wzroku. Lepiej posłużyć się do tego wieżyczką obserwacyjną (Camera Tower) - możesz też wyprawić szpiega daleko przed linie wrogich oddziałów.

Dodatkowe porady dla JDA

Nie daj się skusić na budowę zbyt wielu Enforcerów. Najlepszymi jednostkami są Guardiany i Castigary. Wieżyczki Bulldogów (przeciwko ciężkiej piechocie albo Growlerami (jeśli masz do czynienia z ciężkimi pojazdami nieprzyjaciela). Włącz do grupy kilku Watchmanów, by w razie czego odparli atak nieprzyjacielskich Sępów. Siły powietrzne JDA (Blackbirds i Shrikes) są bardzo skuteczne, ale jeśli chcesz zadać wrogowi poważne straty, trzeba pierwej uporać się z Judasami i Gogosami. Nie atakuj lotnictwem większych Sił Sprawlerów, bo kończy się to dla Ciebie stratami. Kiedy będziesz mógł zbudować Mesyty, wesprzyj jednostki szturmowe oddziałem o mieszanym składzie i dodaj wieżyczki obserwacyjne (Camera Towers) jako system wczesnego ostrzegania i prowadzenia ognia. W późniejszych etapach gry używaj emiterów do niespodziewanych ataków (Castigary) na nieprzyjacielską bazę. Sprawdź tylko, czy dość sprytny nieprzyjaciel nie przeniósł przez portale swoich jednostek do TWOJEJ bazy.

Zawsze miej w swojej grupie Wardena, by ostrzegał Cię przed pułapkami przygotowanymi przez Scavery Sprawlerów. Jeżeli o tym zapomnisz, cała grupa może wylecieć w powietrze na minie.

Dodatkowe porady dla Sprawlerów (Kanalarzy)

Dobrą ich kombinacją są Judasy i Skulki. Skulki niech zwalczają nieprzyjacielską piechotę, a Judasy powinny się uporać z nieprzyjacielskimi pojazdami i atakami z powietrza. Grupy piechoty wspieraj oddziałami czołgów Skorpion. Gdy nieprzyjaciel użyje sił powietrznych, przyłącz do grupy Gogosy.

Pamiętaj o ochronie za pomocą pól minowych zakładanych przez Scavery. Możesz też obstawiać nimi złoża taelonu na wypadek, gdyby chciał skorzystać z nich nieprzyjaciel. Gdy się zorientujesz, że w jego ugrupowaniu nie ma Wardena, spróbuj je zwabić na pola minowe. Wardeny (JDA) i Disruptory mogą Cię wykryć nawet jeśli korzystasz z przebrania. Szpiegów wysyłaj do wrogich baz, wyznaczając im rozmaite zadania: kradzież mocy, kradzież surowców lub zasłanianie pola widzenia (gdy wejdą na teren wrogiego CC). Oczywiście nieprzyjaciel może mieć też Wardena lub Disruptora na terenie swojej bazy, by zapobiec stosowaniu tych sztuczek przeciwko Tobie. Ogólnie rzecz biorąc, prawie

w Dark Reign 2 miałem rzec wcześniej, że zawsze się w Warcraft 3. Te same strategie i chwyty taktyczne. Troszkę prawdy tkwiącego trwałość pewnych zasad, które się nie zmienią chyba od czasów Starcrafta.

Przechodzę do misji konwencji wyjaśnienia o Sprawiedliwych, bo wolny starsi na początku po stronie Federacji JDA.

Misje Sprawiedliwych (Kanalerzy)

Rozdział 1 - Atak na Rewir 13

Zaczynasz z kilkoma Rumblerami (piechota Sprawiedliwych) i kilkoma Fiendami (jednostki bojowego zwiadu). Miejący punkt na mapie pokazuje Twój cel.

Zadanie: Wybić Strażników Centrum Propagandy JDA

Skup Rumblery w jednej grupie uderzeniowej, a Fiendów w drugiej. W ten sposób uniesiesz jednych od drugich. Ruszaj prosto ku północy, gdzie natkniesz się na kilku Strażników JDA. Rozpocznij walkę ogniem Rumblerów, a potem wprowadź do boju Fiendów i wal prosto w siebie. Podejdź do ostatnich dwóch przeciwników i wykończ resztę strażników. Dokończ ich wtedy w zwolnionej animacji i trzęsienia ziemi, które uderzając w miejsce obok bazę JDA na rzecz Sprawiedliwych.

Zadanie: Skontaktuj Centrum Dowodzenia. Budynki mogą zniszczyć kawałem [illegible]

Do pomocy w budowie niewielkiej bazy Sprawiedliwych posłuży Ci rusztowanie konstrukcyjne (Construction Rig). Możesz dzięki niemu przejąć uszkodzoną bazę JDA. Wybierz rusztowanie i otwórz jego menu budowlane. Wybierz ośrodek dowodzenia (Command Center) i umieść budynek na dostępnym terytorium. Do prawidłowego położenia CC możesz użyć [illegible]. Dobrze jest ustawić CC tak, by jego ściana [illegible] na przeciwnej niż ta, którą zamierzasz na razie ani razu przekroczyć.

Zadanie: Za pomocą Kosynier Rusztowania zbudować zestaw baterii słonecznych (Solar Array).

Wybierz w CC spowalniało kompleks służy nastawania (Rig). Wybierz i nie otwórz jego menu budowlane czas, by zapobiegać [illegible] Sprawiedliwych w zasilanie. Wybierz Rig, znajdź w menu ikonę Solar Array i umieść ją nie [illegible] CC. Można wybrać dowolne miejsce, ale umieszczenie go blisko bazy sprawi, że [illegible] w razie [illegible] Po aktywowaniu zestawu baterii słonecznych (Solar Array) Twoja baza otrzyma zasilanie.

Zadanie: Zbudować Rafinerię (Refinery)

Znajdź źródło taelonu na wschód od bazy. Wybierz pojazd naprawiający (Rig) i otwórz jego menu budowlane. Postaw Kosynier Rig na źródle i zbuduj rafinerię. Podobnie jak w przypadku CC, musisz zorientować rafinerię tak, by przylegała do taelonu. Kolektor rafinerii [illegible] zbiór się do [illegible] JDA - upewnij się, że do obrony wszystkich przydzielisz Rumblerów i Fiendów.

Zadanie: Skontaktuj [illegible] Dania dla objaśnienia wszelkich [illegible] Vehicles)

Czas zacząć produkcję kolejnych jednostek. Wybierz rusztowanie (Construction Rig) i otwórz jego menu budowlane. Przejrzyj Rig na chwilę teren (potrzebne niedaleko CC) i zbuduj garaż (Garage). Zbuduj garaż tak, by jego wyjście nie [illegible] na wprost muru [illegible] przeszkody.

Zadanie: Zbudować Kolektor

Nadszedł się chwila - jedyny pojazd Sprawiedliwych jaki może zbudować [illegible] jest kolektor taelonu (który to taelon stanowi podstawowy surowiec w Dark Reign 2). Dzięki jego zbudowaniu zostaniesz [illegible] zapasy taelonu i będziesz miał [illegible] by później tworzyć [illegible] pojazdy. Wskaż garaż i otwórz menu, by wybrać [illegible] kolektor. Kiedy kolektor wyjedzie z garażu, skieruj go do [illegible] taelonu [illegible] rafinerii. Miejsce [illegible] Rally Point garażu na [illegible].

Zadanie: Zamówić w CC nowe rozdawanie (Rig)

Skorzystaj [illegible] sprzyjającej Twoje nowe rusztowanie konstrukcyjne. Do zbudowania [illegible] potrzebne Ci nowe rozdawanie. Wskaż CC i w menu budowlanym [illegible] nowe rozdawanie.

Zadanie: Zbudować [illegible] (Garage) do wyposażenia nowych pojazdów

Kiedy z CC wyjedzie nowe rozdawanie, skieruj je natychmiast [illegible] do garażu albo CC. Otwórz menu budowlane rusztowania i wybierz Kosynier (Tankodel). Zbuduj kosynier, by [illegible] z nich nie chciał się na ścianę [illegible] Gdy budowa zostanie zakończona, otrzymasz nowe zadanie.

Zadanie: Zniszczyć rafinerię JDA

Jeśli zbadałeś teren ku bazie JDA, zauważyłeś rafinerię JDA. W tej chwili pewnie nie masz za wielu pojazdów i infantylu, zabierz się więc do [illegible] Fiendów i Rumblerów w rozmiarach. Gdy wyślesz jeszcze jeden rozkaz [illegible] zaatakować rafinerię w gniazdo. Znajdź rafinerię i wszystkich strażników (Guardians) [illegible] bazy JDA.

Zadanie: [illegible] reaktor

Zniszczenie rafinerii JDA jest małym [illegible] powodującym [illegible] zniszczenia [illegible] reaktora JDA. Powinieneś mieć [illegible] taelonu, ale zdaje się [illegible] jeszcze więcej, zanim się [illegible] Jeśli nie [illegible] na mapie już wyprodukował [illegible] pojazdów ofensywnych, zajmie tylko [illegible] Jeśli [illegible] [illegible] [illegible]

staniesz naprzeciwko potężnie uzbrojonej armii JDA. Strzały Sentry lecą na Gogosy - pewnie trafiony to jedyna rzecz, o którą Gogosy powinny się martwić. Uszkodzone Gogosy natychmiast przekaż pod opiekę Scavera. Jeśli zdołasz uzdrowić Gogosa, poddasz wroga, na którego wrócisz. Odparty atak Strikerów niezwłocznie przyjmij w kierunku uszkodzonej bazy. Na rubieżach nazy natkniesz się na kilku wrogich pechurów - załatw ich wysyłając przeciw nim swoją piechotę i Gogosy. Po wkroczeniu na teren bazy otrzymasz kolejne zadanie.

Zadanie: Zniszczyć Bazę JDA położoną Stacji Przekaźników CIGNET (Cygnet Relay Station)

Po wdarciu się do bazy okazuje się, że w istocie jest ona zrabowana. Kaz Scaverom naprawdę uszkodzone budowle i wszystko otaczające bazę. Za pomocą rusztowań (Rig) wznieś następne budowle konstrukcyjne. Wytwórz dodatkowe rusztowania, by zbudowały więcej robotników do pomocy na wschód od bazy. Najpewniej będziesz potrzebował zestawów akumulatorów (Power Array), by generatory zapewniły zapotrzebowanie na energię. Wytwórz w garażu dodatkowe Gogosy, które pozwolą Ci na stawienia właściwego oporu powietrznym jednostkom JDA (Enforcery). Ustaw kosiarzy i zajmij się zdobywaniem pancerzy (Rumblerzy). Możesz spróbować trochę taelonu i udoskonalić kosiarzy, by wyposażyć w Wyrzutnie (Banshee) - doskonałą jednostkę przeciwpiechotną. Banshee posiadają możliwość (mantle), umożliwiającą płynne przejście z jednego poziomu na drugi (Wechsel). Nie zapomnij jednak o Rumblerach (najlepsza propozycja to ...!). Dość łatwo poradzisz sobie z atakami JDA nadchodzącymi od północy i od wschodu. Ustaw Scavery nie powinny, by naprawiały uszkodzenia, co jest potrzebne podczas odpierania kolejnych ataków JDA. Eksperymentalizm z niewielkiego złoża, wydobywaj kolejne kosiarzy i zwróć dodatkowych piechurów. Jeśli będziesz potrzebował jeszcze trochę taelonu, przeszukaj teren na wschód od bazy. Możesz tu zbudować rafinerię, ale ufam, że uda Ci się dostarczyć wszystkie surowce do bazy. Stwórz silną armię Gogosów, Rumblerów i Banshee (w razie do niej wleczyć Flenderów, Voodunów i Scaverów), idź na wschód, aż dojdziesz do ... celu. Nie przejmuj się jednak przez most - zamiast tego skręć na północ i dobierz się do kolejnej granicznej bazy JDA. Przedzielej się pewnie przez górską dolinę. Niech Rumblerzy i Banshee zwalczają jednostki naziemne JDA, a Gogosy niech tworzą grupę przed nimi z dowerzu. Niszcz starannie budowle JDA i wszystkie obronne - nie tylko odbiją Ci przeciwnika, ale i mogą ją chronić. Jest tu dodatkowe złoże taelonu, więc wznieś nad nim rusztowania i zbuduj trzecią rafinerię. Zanim zaczniesz wszystkie potwory, co będzie oznaczało przejście do kolejnego zadania, wznieś rusztowania konstrukcyjne do zdemolowanej bazy JDA, tak byś mógł wznieść wokół przejściowe system wież turbinowych co kilka, już rozważ wszystkie, co się da, zabezpieczy atmosferę, w której otrzymasz zadanie obrony przekaźnika CIGNET i lepiej będzie, jeśli rusztowanie i wieżyczki będą silne, gdzie trzeba.

Zadanie: Bronić przekaźnika przed natarciem JDA, dopóki nie będzie odpowiednio daleko

Przy użyciu rusztowania wznieś wokół stacji przekaźnikowej kilkanaście wieżyczek przeciwlotniczych. Ustaw je wokół nie Gogosy - zadbają o to, aby nie dostać się do JDA Strikery wsparte działaniami małych, szybkich myśliwców Blackstar. Trzy lub cztery wieże przeciwlotnicze i kilka Gogosów powinny sobie poradzić. Mogą Ci nawet zwyciężyć zbroną wraz z atakami lotniczymi JDA i odrzucenie danych.

Rozdział 4 - Nawzd na Rzekę

Zanim w grze jednostki otrzymasz kolejne zadanie, dostaniesz wiadomość od dowództwa Strikerów, że w bazie nie masz dość taelonu, by podtrzymać Twój wojenny wysiłek. Musisz znaleźć źródło taelonu (na północnym wschodzie) i, pozostawszy kwestię się tam później JDA, zacząć zbierać. Wyjątkowo wolny czas, by w miejscu nad rzeką złożyć Wrota, zbudować kanonierki (wychodzi). Lepiej, by Twoje bazy nie były podatne na ataki JDA. Koncentruj natarcie się na kilka kutrów zaminowych (pamiętaj o nich) i od czasu do czasu na jakąś przesuwającą jednostkę naziemną (pomoc). Zbuduj o nie by naprawić wszystkie nad brzegiem - pomoc Scavera przy stoczni, dzięki niej się też zajmie reparacją kanonierek.

Zadanie: Wyeliminować wszystkie jednostki JDA znajdujące się na Polu Surowców (Resource Field) na południowym wschodzie

Nie pchaj się tam zbyt pochopnie. Wykorzystaj czas do obsławienia swojej bazy pierścieniem wieżyczek - nie zapomnij o wszystkich przeciwlotniczych. Wyślij rusztowania, by wznieść wieżyczki przy zachodnich i północnych wejściach do bazy. Braki mocy wspomagaj zasilając dodatkowe zestawy baterii słonecznych. Na koniec zajmij się stworzeniem oficerów i Gogosów. Może zechcesz zbudować Scaver Hut albo Sa kolog (Sarologist) do szkolenia Scaverów i Voodunów. Pamiętaj, rozważ możliwość wzniesienia wieży, by rzucać czary Mojo (psychiczne), które na jakiś czas potrafią zakłócić niezrozumiałe jednostki i wieżyczki - co jest osobliwie przydatne podczas natarcia na pola surowców. Aby dotrzeć do żyły surowców na południowym wschodzie nie musisz korzystać z nadpowietrznych banek (air ba ges) - które są zamaskowanymi pechrzy Strikerów. Z wąskiej żyły, ciągnącą się na południe od Twojej bazy. Zy a jest ogromne bogata w taelon. Wystarczy około 30 jednostek, możesz zacząć myśleć poważnie o przeciwstawieniu się armii JDA. Guardianom, Gwardianom (dobre jednostki ochronne), Bullfrogom (dobre czołgi). Małym (dobrze samobieżnej) i kilku wieżyczkom. Przy okazji raz na zawsze wyjaśnijmy, że działo samobieżne na czołgu różni brak możliwości manewrowe. Czołg może, na przykład, przesunąć ogień do celu na prawo (pod kątem do kierunku jazdy), co jest niemożliwe w przypadku działa samobieżnego. Jeśli wydobywasz zwłaszcza, przygotuj mojo Okopyte (Eyebiter). Rusztowanie połowę jednostki na południe od bazy, a potem skieruj ku wschodowi na pola surowców. Znajdź pierwszą wieżyczkę na południe i wkrótce ją zniszcz. Natkniesz się tu na pierwsze piechoty JDA i kilka wieżyczek. Dowiesz się wkrótce, jeśli należysz Gwardianów i całego wieżyczek rodzaju Eyebitter. Odlepianych wrogów łatwo eliminować. W miarę możliwości uderzaj swoje jednostki i naprawiaj pancerz. Niezłą pozostaną się przez pole i pokonaj wszystkie jednostki JDA, na które się natkniesz. Gdy natkniesz się na Miasto, maksymalizuj swoje jednostki, by uniknąć większych strat. Miejsc tutaj ma dużo się zowie. Jeżeli chcesz, Lay kolejnego mojo Eyebitera albo Rage'a. Przy ich pomocy możesz pokonać Massyla i Bulldoga. Po rozmowie z tymi jednostkami JDA stwierdzi, tam rusztowania konstrukcyjne. Pomiędzy dwiema rzekami kanonierki i przy użyciu dostępnego rusztowania, wokół każdej żyły postaw po jednej

ki artyleryjskie oraz pomiędzy dwoma z nich. Jeśli chcesz przyspieszyć zdobycie taelonu, ustaw dodatkowe kopalnie (collectors).

Zadanie: Wyeliminować bazę JDA za rzeką

Oczyszczenie żyły surowca na południowym wschodzie pozwoli Ci zająć się ostatecznym celem misji - zniszczeniem bazy JDA leżącej po drugiej stronie rzeki. Zmontuj znakomity kontyngent (wydobywaj się utrzymać wiele na razie co powrót na swoimi) armii (armii) kolonów (ze Scaverami i ruszowań JDA mogą wymagać trwości i podjąć kilku jednostek do Twojej bazy. Zostaw w niej kilku Rumblerów (oczywiście mobilnych). Chroń swoje rafinerie - zarówno te, czy zechcesz wysłać do bazy już dobrze strzeżona przez wieżyczki i jednostki ochronne. Zbuduj Newdom, by był mógł kontynuować dodatkowe podstawowe, a potem prześlij na nim oddziały Rumblerów, Banshee i Fe...ców. Wyślij swoje kanonierki (Wrota) na brzeg JDA. Niezrozumiałe umocnienia brzegowe bloku solidnie trzeba ogniu - skupiaj go na każdej jednostce JDA, która zaatakuje Twoje kanonierki. Jednocześnie podciągnij swoje podstawowe oddziały lub czołgi, pełne piechoty i rusztowania. Sprawdź, czy kanonierki uporały się z głębokimi wieżami (Lightning Towers) na brzegu. Natychmiast i najpewniejszy sposób na uporanie się z siłami JDA i dostanie się do ich bazy to budowle działobitni (gun pods) przy użyciu rusztowań. Przenieś rusztowania i zabudowle, aż zaatakujesz jednostki JDA. Potem w bazie JDA zbudują koszary i Mobiwozy (pojazdy). W końcu wyślą na tego rusztowania. W nowych koszarach zaczniej szkolić piechurów, a w warsztatach czołgi. Budowle pojazdy. Te, które będą jednak niezbędne wyślij do walki. Oczywiście możesz kontynuować budując działobitnie. Misja kończy się zwycięstwem, gdy całą bazę JDA zrównasz z ziemią.

Rozdział 5 - Własność Intelektualna

JDA jest w zakcie opracowywania nowej broni - aby przejąć. Sprawdzisz misję przeniesień na niezrozumiałej bazy i ukraść nowe urządzenie. Może da się je wykorzystać z pożytkiem dla siebie.

Zadanie: Zniszczyć Fabrykę Broni JDA i ukraść nową Broń Eksperymentalną

Jednostki lądowe Epimetrów są transportowane na pokładzie pojazdów. Przenieś wrotnik do najbliższego złoża taelonu. Za pomocą rusztowania wznieś CC, przywróć do złoża rafinerię i kilka [illegible] (Sc...

lar Army) do zadania. Zbuduj dodatkowe rusztowania i tym razem wznieś koszary na zamknięcie Sprawiedliwych i garaż. Zanim jednak zabierzesz się do produkcji Bogosy, jednocześnie zajmij się doborem (upgrade) Twojego CC, kosztów i opłat, gdy tylko będziesz miał na to środki. Zbuduj potężne jednostki i wyślij je na północ, gdzie znajduje się kolejne złoże tauronu - po drodze natkniesz się na jednostki rozpoznawcze (Peeve) i Guardians, ale nie powinieneś mieć kłopotów z ich zdmuchnięciem. Obszar złoże, podobnie jak rusztowanie i zbudź drugą rafinerię, by zebrać więcej surowców. Masz czas na wzmocnienie linii obronnych wokół bazy. Umieść wieżyczki OPL (Sky Sweepers) ewentualnie wzdłuż wschodniego wybrzeża. JDA będzie od czasu do czasu posyłał zza wzgórz Blackberry i Enforcery, które mają Cię nagodzić z tyłu. Kolejne dwa Sky Sweepery ustaw tak, by pokrywały wschodnią i południową część bazy, od której zaczynasz. Podnoś rusztowanie (Rig) nie opodal drugiej rafinerii i ustaw działobitnie chroniące drogę na wschód od niej. JDA posyła tu od czasu do czasu samotnych rekonesansowców. Ponieważ pojawiają się wśród nich i najeźdźcy powietrzni - Enforcery, Blackberry i Sinsery dobrze będzie, jeśli ustawisz tu też działka przeciwlotnicze (Sky Sweepers). Z odpowiednimi siłami ekonomicznymi powinieneś wybudować dodatkowe struktury wewnątrz bazy - na przykład Aerodrom (to taka ciemna, niebieska nazwa kolumna). W tej fazie Ci się przydadzą Sępy (Vulture). Możesz też wybudować Scaver Hut do produkcji Scaverów (te będą naprawiały Sępy, kanonierki i Lawlatary, które już wkrótce będziesz produkował). Przyda Ci się też świątynia do wywarzenia mocy i Sekolay do szkolenia kadetów Voodun. Z tego wszystkiego najbardziej przydatna będzie Scaver Hut, ponieważ w pierwszej misji będziesz musiał polegać na pojazdach. Zbuduj region na wschód od drugiego złoża, ustawiaj Twoje usługi wiadomość, że znaleziono trzecie złoże. Bronią go na wielkie ugrupowanie JDA - zatem dużo i dobrze. To szczęście rusztowanie komunikacyjne. Zbuduj kilka działobitni i wszystkie obrony Pulsar, by zapewnić nowe źródło dochodu. Zbuduj też na północ od swojej bazy i między zbiornikiem wodny oddzielający Twoją bazę od bazy JDA. Zbuduj złożone i zasoby produkujące kanonierki (Hydrolisk). Ulepszenie skonał złożenie (chociaż niemal lepiej to zrobić ze swoim CC), tak byś mógł nowy budowę Univatanów podobnej mocnej artylerii, która chroni się Nuzzami do ujarzmiania terenów za wodą. Zbuduj 10-15 kanonierek i Sępów. Przydadzą do każdej grupy Scavera, by mógł usuwać uszkodzenia pojazdów. Utwórz też grupę uderzeniową z 5 Lawlatary. Powinieneś kanonierki w jedną grupę, a Sępy w drugą. Przed starciem przygotuj też kilka rusztowań (Rig) - jedno będzie potrzebne do wybudowania czwartej rafinerii przy nowym złożu tauronu, a drugie przyda Ci się przy budowie wieżyczek obserwacyjnych (Comets Tower) i działobitni (Hive).

Skieruj kanonierki, Sępy i Lawlatary ku potencjalnemu zagrożeniu, na zamek leżący na północ od Twojej drugiej rafinerii. Powinny kontrolujące pobliskie Cruisery i ich jądź przystań (dock). JDA pokrzyżuje północną część wybrzeża. Niezłomnie przy ku północnemu zachodowi - wkrótce znajdziesz kolejne złoże tauronu chronione przez jednostki JDA. Zmieć je z powierzchni ziemi, ale nie zapuszczaj się za daleko, na południu bazy stanie sporo rozmaite wieże obronne JDA, które mogą w ciągu kilku sekund unicestwić Twoje sępy i kanonierki na zbyt bliskie skrawki. Przenieś tu rusztowanie i ustaw nową rafinerię. Przynajmniej grupę rusztowania i zbudź wieże obserwacyjne (Comets Tower) na północ od czwartej rafinerii - powinno to zabezpieczyć cię dla artylerii Twoich Lawlatarów. Zbuduj kilka wieżyczek obrony przeciwlotniczej (Ravager Turret) i kilka działobitni na opodal nich. Wieże obserwacyjne, na wypadek gdyby w dowództwie JDA uważono Twoją obecność. Użyj artylerii do bombardowania wież, struktur i jednostek, które rozmieszczone z wieży nie widzą. Jeśli nadejdą jakieś jednostki JDA, załatw je ogniem działek Sępów i kanonierek. Uniemożliwienie na rubieżach bazy JDA wymaga cierpliwości, ale się opłaci - dzięki, tak, by stracić niewielu Sprawiedliwych. Przenieść rusztowanie i znów ustawiaj wieżyczki obserwacyjne, by zobaczyć, co się dzieje w bazie JDA. Podlegnij wielkiego Levatiny, które pomogą rozniecić w drugiej nieprzyjacielskie odmęty i budowle. Odeprzyj wroga z maksymalnego zasięgu dział Levatiny. Potem wyślij na bazę nowe swoje Sępy i każ im zniszczyć wszystko, co pozostało w bazie. Do momentu z zimną bazy przenieś rusztowanie i zbuduj garaż; ulepszenie go (upgrade) tak, by można w nim było budować czołgi Disruption. Wróć do swej podstawowej bazy i zbuduj kilka naszych powietrznych (air rigs) do eskortowania pojazdów na brzeg JDA. Zebrawszy większą naziemną grupę uderzeniową zacznij natarcie na wschód. Czekają tam na Ciebie nowe jednostki JDA, wiele z nich znasz lepiej. Przodujące przeciwko wszystko wykorzystując Skorpiony i Sępy. Ponieważ się powoli i mądrze, wykorzystaj wieże obserwacyjne (Comets Tower) i działobitnie Ravager do niszczenia nieprzyjaciół. Znajdź południową granicę - tamtą obrońcy, która wiedzie do zakładów produkcji min. Na wschodzie jest jedno Ligthning Towers uważaj więc, wysyłając Sępy. Wyślij przeciwko nim czołgi i pojazdy i zmierzaj tam tam zamek zakładu. Kiedy się zbliżysz do zakładów produkcji, zostaniesz poinformowany o nowym zadaniu.

Zadanie: Wykonywanie Scaver do pomocy Juggernautów

Do pomocy apokaliptycznych Juggernautów Juggernaut to najlepszy z pojazdów pancernych bazy na wrogą planetę. Ci pozwoli Scaver. Jeśli nie masz jeszcze, zbuduj Scaver Hut i umieść Scaver w pobliżu fabryki broni JDA. Jeśli masz Sępy, przenieś go do zbrojowni i zbliż do Juggernautów, by pomóc eksperymentalny pojazd JDA.

Zadanie: Zniszczyć garaż, w którym produkuje się pancerne Juggernauty. Chodzi o to, by nie wyprodukowano dalszych. Wykorzystaj swoje jednostki i zbliżaj się garaż z dala.

Zadanie: Sprowadzić przynajmniej jeden Juggernaut do punktu ewakuacyjnego.

Skieruj się na południe od zakładów produkcyjnych i zbliż do wielkiej bramy stanie. Zniszcz ją i idź dalej, niszcząc wszystkie jednostki JDA, które za nią znajdziesz. Masz przyprowadzić przynajmniej jeden z Juggernautów do punktu ewakuacyjnego, położonego za silnymi obrońcami, ku zachodowi. Kiedy któryś z Juggernautów tam dotrze, misja zostanie uznana za pomyślną.

Rozdział 6 - Podarunek Judasa

Masz 30 minut na zabicie niewielkiej ilości Judasów, zanim opuści region. Zaczynasz w południowym zakątku mapy i działań z CC, kilkoma Sępami, kilkoma Rumblerami i Banshee. Masz też trzy nieznane, za pomocą których musisz rozbudować swoją bazę.

Zadanie: Zabić dowódcę Judasów

Znajdź drugą niedaleko żyłę tauronu i zbuduj drugą rafinerię. Przy użyciu drugiego rusztowania rozmieść zestaw działobitniczych (Hive Army), a potem wznieś kolejny. Użyć rusztowanie służące do budowy garażu. W CC zbuduj jeszcze jedno rusztowanie i umieść na północnych rubieżach bazy dwie lub trzy działobitnie (Hive). Od tej su do czasu pojawi się tu jakiś Judas, którego trzeba zniszczyć. W tej misji widoczność jest wyjątkowo kiepska, nie przejmuj się mgłą, dopóki nie będziesz pewien, że zmierzasz w mgłę wszystkim, na co się w niej natkniesz. Nowa i bardzo użyteczna jednostka Sprawiedliwych to Skulk - maszyna, która jednym strzałem może znacznie osłabić każdego Judasa. Na niekorzyść ma niewielką szybkostrzelność, ale jest wystarczająco mocna, by zniszczyć przy każdą grupę Judasów. Skulk okażą się bardzo skuteczne w Twoim pierwszym natarciu na bazę Judasów. Inna bardzo użyteczna jednostka to Disruptor, użyteczny przy wykrywaniu min. Judasy ufortyfikowały drogę do swojej bazy minami; ponieważ nie masz ze sobą dużo, musisz się skupić na miastach na wodzie, co będzie Cię kosztowało wiele jednostek. Zajmij się więc produkcją Skulków i Disruptorów Skorpionów. Możesz też wysłać pewną ilość Ravagerów, Pingwinów i Odyseuszów - wszystkie te jednostki i pojazdy są tanie. Nie od rzeczy będzie wysłanie na pomoc Scavera i Voodun. Pamiętaj jednak o tym, że Skorpiony i Skulki mają w tej misji znaczną przewagę nad Skulki rzucić przeciwko nieprzyjacielskim Judasom, a Skorpiony przeciwko nieprzyjacielskim Igum post). Nie zbliżaj się zbytnie Sępów - obrona przeciwlotnicza wokół bazy jest wystarczająca i jej przelatywanie z powietrza przysporzy Ci więcej kłopotów niż korzyści. Zacznij natarcie na północ od swojej bazy (po upływie mniej więcej 14-20 minut) i weź ze sobą Disruptor, który unieszkodliwi nieprzyjacielskie miny. Drogę flankuje kilka działobitni, możesz je minąć albo zniszczyć, wiele jest. Skieruj się ku północnemu wschodowi; tam natkniesz się na kilka pomników Judasów - wyślij przodem nim grupę Skulków i zniszcz je, zanim zdążą wzbudzić wiek wokół. Ciągnij ku północnemu wschodowi, aż natkniesz się na nowe trzecie złoże taelonu. Broni go kilka wież Judasy i mnóstwo Voodun. Szybko zniszcz Voodun, bo i wieże zaczną uzdrawiać Judasy i Wieże. Przodują wrogom wyślij czołgi Skorpiony i Skulki, niech się zajmą Judasem. Oczyściwszy rejon przykuwać tu kilka rusztowań. Wyślij lotnisko i kilka działobitni, które będą broniły Twoją nową placówkę, ponieważ pozostała część bazy znajduje się na południowy wschód. Zajmij się wybudowaniem nowych jednostek i utwórz trzecią grupę taelonu. Kiedy na liczniku mocy pojawi się minimum 5-10 zacznij natarcie w kierunku bazy Judasów, którą możesz znaleźć przy tej samej drodze. Wal po prostu na północny wschód, potem skieruj wyżej na północny zachód, aż natkniesz się na pozostałe Judasy obrońcy bazy. Jeżeli masz kłopoty z minami, wyślij kilka grup Disruptorów. Możesz się natknąć na potwory wzdłuż całej doliny. Nic tak nie szkodzi natarciu jak nadmierne się na kilka spryciarzy ukrytych min. Trzymaj Disruptor na czele grupy (choć nie na samym końcu, by nie został zniszczony), a potem unikaj wybuchu miny ogniem z działek Skorpionów. Kontynuuj natarcie, dopóki nie zniszczysz się na wrogich jednostkach i większości budowli. Nie trać czasu na niszczenie niektórych struktur. Gdy

po lodzie, aż natkniesz się na koszary i strażników. Zbuduj niewielką jednostkę Judasów - oto Twój cel. Skup na niej cały swój ogień, jest ją wtuczasu, zanim skończy się kwadrat, zwyciężysz jest Twoje.

Rozdział 7 - Strażnik Wrót

Zaczynasz na planszy z czterema kwadratami, siedmioma Judasami i siedmioma pieczarami. Myszkuj po całej sekcji, znajdziesz dwa złoża taelonu - na północnym i wschodnim skrawku plaży. Od północy - na obszarze Twoje, rafinerii - mogą się pojawić jednostki JDA, ustaw tam kilku Guli Postów, by odparły te niespodziewane ataki.

Zadanie: Zniszczyć bazę JDA strzegącą Dome Gate i Falcon Towers

Zacznij od zniszczenia najwyższych struktur, takich jak kwatery, garaż i wieża kontroli powietrznej - jest bardzo mały Sępy (Mavens). Na wschód od bazy znajdziesz kanonierki, by osłabiły siły JDA na Twoje miniarze. Zanim wyślesz taelonu zacznij ulepszanie Upgrades swoich struktur (CC, garaż, laboratorium) i jednostek, by mieć możliwość budowy i szkolenia lepszych jednostek. Możesz też wybudować Scaver Hut i Scarkbog, by zyskać uzdrowicieli. W bazach znajdziesz wszystkie Judasy, kilka Skorpionów oraz kilka Logosów (pomocnik Gregorsa, mistrzyni JDA). Kiedy udoskonalisz swoje CC na poziomie trzeciego, zajmij się produkcją Thunder Cannons. Możesz na zmiennie założyć kilka Thunder Cannons, ale to broń ostrzeliwana - uszkadza, które nie mogą strzelać, ale mogą spowodować gigantyczny wybuch niszczący wszystko dookoła. Dobrze dla zielonka, choć dość kosztowna. Usilnie dominuj, by zamiast tego skupić się na produkcji dział grawitonowych (Thunder Cannons) do działań lądowych i Leviatanów do działań na wodzie. Wyślij te potężne działa Judasom, Rumblerom, Cogosom i ciągami Skorpionów na lądzie oraz Kanonierkami (Hydrotol) na wodzie. Wyślij niszczyciela, by wznieść w trzech obserwacyjnych pomieszczeń zajrzeć co robi JDA. Zanim wdasz się w jakiekolwiek działania, zbadaj teren na południowym zachodzie od Twoje bazy. By znaleźć dodatkowe złoża taelonu. Dopiero potem zgromadź grupę uderzeniową - Judasy, pancerów, Skorpiony i inne pojazdy. Ruszaj na północ wzdłuż wybrzeża. Kiedy dotrzesz do miejsca, z którego powinien droga ku północno-wschodnim rogom mapy, ruszaj w tę stronę. Droga biegnie się wzdłuż północnej krawędzi mapy, gdzie natkniesz się na Guardiany, Rovery, wieże strażnicze (Sentinel Towers) i Gliwiery. Należy powoli i rzetelnie eliminować jednostki JDA po kolei. Oczyść żyłę taelonu z jednostek JDA. Upewnij się, że rozwaliłeś wszystkie Sentinel Towers. Dopiero wzdłuż północnej krawędzi mapy, sprawdź, czy nie zostały żadne wrogie siły. Wyślij nad złoże kwatermistrza i wznieś tam rafinerię. Otocz ją dziesiątkami (Gun post) i wieżyczkami Rovera. Jedzie jedna żyła ciągnie się na południe od najnowszej, na północ wysuniętym złoża, które właśnie odkryłeś. Bardzo mocno nią Watchman (jednostka przeciwlotnicza) i kilka Castigatorów. Wyślij je, by oczyściły nowe złoża. Przed atakiem na wieże Falcon i - w odpowiedzi - na bazę JDA zbierz sporo trochę taelonu. Wyprodukuj 10 do 15 kanonierek i wyślij je wzdłuż wybrzeża na północny zachód. Jednocześnie wyślij jednostki lądowe na południowy wschód od złoża taelonu, które odkryłeś zbliżając się do wyspiska. Znajdziesz tu sporo złoże taelonu, bronione dla JDA przez Sentinel Guns, piechurów i dwa pancerze do ataku. Dwadzieścia. Załatw Dreadnoughta kanonierkami, a potem zaatakuj jednostkami naziemnymi. Piechury niech zajmą się wyeliminowaniem Gliwiery, gdy wszystko się uspokoi i opancerzy czyszczą, wyślij niszczyciela, by wzniósł tu rafinerię i wieżyczki obronne. Masz teraz cztery rafinerie, które powinny dostatecznie zwiększyć ilość taelonu, byś mógł załatwić wieże Falcon i bazę JDA. Ruszaj drogą wzdłuż północnej krawędzi mapy; gdy dojdziesz do końca, wieżą drogę ku drugiej bazie, wybierając skręci ku wschodowi. Kanał jest strzeżony po obu stronach przez potężne wieże - lepiej je zlikwidować, zanim ruszysz. Podejdź tu ruszkami i ustaw wieżyczki obserwacyjne, by namierzyć te wieże. Rozwal obie ogniem Thunder Cannons i Leviatanów. Dopiero po zniszczeniu obu wież możesz nacierać na bazę JDA. Jest tam wiele budowli i jednostek, ale przy odpowiednie mapy wiesz, powinieneś sobie poradzić. Przede wszystkim obrońcy nadal z krążących tu i owdzie Orbitalnych potem spłoszy resztę portu i dwóch. Przeszuk Leviatana nie opuścił wyrzeźbi - zatrzymaj go przy użyciu kanonierek. Wyprowadź do ataku swoich pancerzy i pojazdy. Ustaw za wieżyczki obserwacyjne, by namierzyć jednostki JDA, które nadal dalej. Zanim zaczniesz dalsze rozkazy, zabezpiecz wokół swoich jednostek wieżyczki i kanonierki. Kiedy je osłonisz przed atakami z powietrza, Potem wyślij przeciw jednostkom JDA swoje Thunder Cannons, ale pamiętaj, aby dostosować mapy ujęcia i rodzaj Orbitalnych przy wschodniej krawędzi. Po zniszczeniu wszystkich jednostek JDA rozpoczyna animację. Spowoduje to, że jej wieże wedrzeć się przez mgłę, która jest nieprzejrzysta, ale znajdzie się bocznie wejście i misja zakończy się zwycięstwem.

Rozdział 8 - Droga przez mękę

Zaczynasz z Judasem, Initiatorem, Rumblerem, Fire Dem, Banshee, Gogosem i Scaverem. To Twoje siły, musisz więc o nie dbać, zwłaszcza dopóki nie znajdziesz wsparcia w postaci Scavera. Ponieważ nasz Scaver silny może tylko naprawiać pojazdy, w pierwszej części misji jego siły uderzeniowe użyj Gregora.

Zadanie: Znaleźć i zniszczyć mechanizm zamykający Wrota Kopuły

Wyślij Gregora przed inne Twoje jednostki. Skieruj je ku północy i podążaj tunelem, aż zobaczysz animację - jednostki JDA wkrótce z wody. Bestie te będą Twoim pierwszym przeciwnikiem. Nie są szczególnie niebezpieczne, ale mogą Cię wziąć swą liczebnością. Wyślij przeciw Gregorowi a jeśli natkną się na więcej niż trzy jednocześnie, wesprzyj Gregora piechotą zamiast. Niech Scaver jak najszybciej naprawia uszkodzenia. Obejrzawszy animację, zabierz swoje jednostki w wodę. Masz dwie możliwości - przed siebie i na wschód. Jeśli ruszysz przed siebie, natkniesz się na kilka stacjonarnych bestii - te dość łatwo pokonać - ale na końcu korytarza trafisz na Rovery i Castigatory JDA. Twarda przeprawa, lepiej ich unikać. Zamiast tego zawracamy skręt w lewo i podążamy Szlamiakami, potem pod rurą i na końcu korytarza sali starcie z kilkoma Guardianami. Rozwal ich, a potem przejdziesz pomieszczenie - znajdziesz wejście prowadzi Szlamiaków. Obok niego jest znajduje się panel kontrolny. Po jego rozwaleniu kilkoma świadkiem uwolnienia Biuła Shouna i jednego Skuika. Kapłan bardzo Ci się przyda do uzdrowienia jednostek Skuik - jako znakomity Snajper - nasz zatrzymaj Szlamiaki i Guardiany JDA, czające się nieco dalej, w głębi tej samej korytarza. Jednostki Szlamiaków uciekają a ich, a od południa tymczasem pojawią się Castigatory i Rover IIe, na które byłbyś się nadział, gdybyś poszedł na wprost. Każ Skulkowi osłabić Castigatory, a Gogosa i pozostałych niech zajmą się dziela. Zanim rozpoczniesz dalej, niech kapłan uzdrowi, co da się uzdrowić. Skuika się do korytarza - z którego wyszły Castigatory - i znajdź nową ścieżkę. Podążaj na do następnego pomieszczenia; wyjście jest na lewo. Natkniesz się tu na kilka Guardianów i Szlamiaki. Rovery. Pokonaj wszystkich, podłącz się i daj w nogę. Wróćmy zobaczyć animację - kilka Judasów z nowością wlazi na scenę z mnóstwo sprzętu. Możesz przejąć nad nimi kontrolę, bezużyteczne jednak będzie zostawić je tam, gdzie są. Lepiej wyjść im drogę ze Szlamiaków i jednostek JDA. Zbierz więc wszystkich w kupę i ruszaj przejściem ku wschodowi, pozostawiając zdobywczy Judasy swojemu losowi. Nie musisz przejmować tu nadmiernie - zamiast tego musisz podążać korytarzem, aby znaleźć ścieżkę do północnego korytarza, w którym czekają kolejni. Podobnie oczywiście, niestety Szlamiaki i Guardiany. Na Guardiany wyślij Skuika - ten może je załatwiać jednym strzałem. Reszta to sprawa Gregora i pozostałych. Po krótkiej bitwie uzdrowiciele się do Pomieszczenia trochę Szlamiaków, natkniesz się wreszcie na ojca Judasy. Połącz się z nimi i kontynuuj Drogę Przez Mękę. Podążywszy jeszcze trochę ku północy, znajdziesz wreszcie przejście wodne na północnym krańcu mapy. Na tego można zabrać z dziury wyjść - jak powiedział Ben Kenobi. Na końcu korytarza czają się Castigary. Wyślij Skuika, by je rozwalił jednym, a potem podciągnij resztę jednostek, by z nim skończyć. Zładowawszy tutaj znajdziesz w nim cztery nienaruszone Rovery JDA. Podłącz do nich i przejmij je na rzecz swoich oddziałów a potem przyczel je port dowództwu Gogosa. Jak mam jednostki JDA. Rovery mają lasery, które mogą się po wodzie, dzięki czemu nie ma problemu z dotarciem do wyspy. Jedynie zniszczenie, o jakim dowiadujesz się nie ma mowy - trzeba je najpierw przejąć, użyć Scavera. Kontynuuj podróż tunelem i skręć w pierwszą odnogę po lewej. Pomiędzy Szlamiaki i podążaj na północ-wschodnią stronę wyspy. Gdy będziesz już dalej, dowiesz się od dowództwa Szlamiaków, że do ścieków wkradają pojazdy i jednostki JDA. Zanim pójdą się to odwiedzić - idąc dalej tunelem wkrótce pod dwa Guardianów. Castigatorów zbierz wszystkie jednostki w zwartą grupę, gdy nadchodzi mokry mglisty gęsty ogień. Nadrzewią wszystkich i naprzód po walce, co się da. Bądź przytrzymaj i nie ruszaj dalej, dopóki nie będziesz zdrów jak marchewka. Na końcu korytarza natkniesz się na wiele Guardianów. Zniszcz wszystkie, podłącz się i ruszaj dalej, kontynuuj

w prawo. Zresztą trzeba będzie pokonać wiele jednostek JDA (Czempiony Guardiany i Rewery). Przydatny się też na zniszczony już wieżyczki moje. Na koniec kanionu za zakrętem w lewo znów się zetkniesz JDA - w tym jednym Building. Spróbuj ich zwabić za zakręt, bo wtedy bez wyraźnego utrzymania się szkodliwych fatalne - JDA może wpaść pułapkę i mogą zniszczyć Twoje jednostki. W miarę, jak te Dedi- wiele Rewerów wtrzymałych JDA, musisz dalej kontynuować, aż zniszczysz wreszcie dalej animację. Juggernaut Sprawdzenie pozostanie się przez kanion i wyjdzie w powietrze metrowym hopsy. Misja kończy się sukcesem.

Rozdział 9 - Exodus

Zaczynasz z kilkoma Judasami, Bumblerami i czterema rusztowaniami. Pierwsze złoże taelonu znajdziesz na prawo od rudery wyjściowej.

Zadanie: Wyprowadź JDA z Rejonu Portalu

Zbuduj CC przy użyciu rusztowania ówgi, rafinerii na złożu taelonu, postaw kilka zestawów baterii energetycznych i zainstaluj jednostkę Kodiaków przy garażu. Zbuduj rejon na lewo od twojej pozycji startowej i szybko znajdź kolejne złoże surowca. Przejrzyj tam rusztowanie i zbuduj drugą na linii. Zanim zaczniesz intensywnie wydobywać, postaw intensywnie zbudź wieżyczki wokół siebie rafinerii. Nie zapomnij o Gun Postach i Sky Sweeperach, a jak będziesz mógł bycokolwiek wieżyczki Ravagerów, wtedy i te w systemy obrony. Jeśli nie ma, zacznij umieścić kilka Gun Postów i Sky Sweeperów przy wschodnim wejściu na twoją bazę. Wkrótce po rozpoczęciu misji zaczynasz animację JDA pierwsze zmiażdżenie niebieskie kwadrat. Aby dotrzeć do Portalu, trzeba naprawić reaktor, zanim dostaje w ruin do reaktora fundamentowej. Przydatny Scaver i skieruj go do reaktora jak

gający o nikt na mierzeje. Wydaje się, że taelu jest bardzo niewiele, w rzeczy samej zaczną tylko naprawiać - do otrzymania misji mamy tym czasie ile dusza zachcenie. Po obejściu animacji otrzymasz kolejne zadanie.

Zadanie: Przeprowadź Scaver do Rdzeń za Reaktora

Nie ma przeszkód, nie rzucają się ci oponenty, tylko spokojnie kontynuuj na granicznie i sił i kolejny złoż taelonu. Ostrzeżę CC, Scaver i garaż. Zbuduj Scaver na i Air- ataki, aby dbudować Air Barge, którą będziesz transportował Scaver do reaktora i Sępy. Zbierz zespół Judasów i nuc- ropolem piechoty oraz pojazdów i zbokalizuj pułkowe lekcje- ty na wschód od twojej bazy. Wszystkie Twoje jednostki się trochę uszkodzone, trzeba będzie je zbierania pomóc- nić, użyj ich do zwiadu mapy - aż w pogoni zbuduj statku- nu. Wyślij oddziały Judasów i piechoty. Wydaleni na odkry- nym wcześnie duch kilku Rewerów JDA. Pokonaj je i podą- aj znowu na południowy wschód. Pokonaj Sentinel Guns JDA i ocaloną tylę taelonu z wschodzą JDA-owego strażnika. Przygotowanie, zanim wyślesz Scaver po ryny, zbuduj Gun Posty (albo Rangar Hoary i Sky Sweepery) do ochrony nowego źródła surowca. Zostaw kilka jednostek obrony a resztę wyślij przez jamę do swojej bazy. Oczywiście mogą pokonać wachlarz, powinieneś mieć przeciwskrzeli do domu. Kiedy dotrzesz do mostu dość niezwykłym połączeniu drogi wodnych - granic rejonu oraz patrolowe Chowery i inne bazie. Jeśli chcesz, możesz spróbować przejść przez- owieszcie tu Air Barge, po prostu skieruj ją on żyły taelonu na północnym zachodzie, przed do miejącego punktu, kiedy dotrze ona do miejsca, dowiesz się, że obrona jest tu zbyt silna i otrzymasz nowe zadanie.

Zadanie: Zlokalizować miejsce, z którego kontroluje się Obrony Rdzenia

Cztery panele kontrolne są rozstawione po całej chodzą i widać je w postaci migających punktów na mapie radaru. Każdy panel jest chroniony przez kilka jednostek i Sentinel Guns. Aby wykonać zadania misji, musisz znaleźć wszystkie panele kontrolne, zakłócić ich działanie i utrzymywać kontrolę nad rejonem, dopóki nie przekonywałeś Sawera do nadawania/odbioru nowego. Daj z panelu są to- miejscowe na wschodnich nibrzeżach mapy. Zniszcz wszystko, co znajdzie się w pobliżu. Wiele mapy skieruj się ku jeden obszaru wschodzi. Powinieneś natknąć się na pierwszy złoże taelonu. Przyślij tu natychmiast silny zbudowali rafinerię i kilka wież obronnych. Sprawdź czy w innych rafineriach wiele jeszcze a nowego, weź na pewno kwestia tam nowe złoże i przenieś rafinerię do przyszłego, by odzyskać część środków. Dalej ruszaj wzdłu- wschodniego brzegu, mapy, dobrze na bardziej na drogę przez tamtej. Przeglądaj tu rusztowanie, by wznieść kolejną tahonę i wszystkie rafinerie. Prawdopodobnie mi- w tej chwili wiele zachęty, prawdopodobnie wielkie, by mieć- ć zdobyć pomoc i budowę oraz dowiedzieć jaggernaut- ów. Jeśli chcesz, możesz wówczas nawet Juggernaut Factory - oraz zespoły artyleryjskie i dalekowzroczne (Camera Towers) (pewny wystarczyć, by się uporać ze wszystkim, co Ci stoi na drodze).

Zadanie: Zajdź i otrzymaj dalsze Panele kontrolne Obrony

Jeżeli wydaleni rafinerii, które zbudowałeś na wschodzie, możesz zaatakować pierwsze centrum kontroli obrony w północno-wschodnim narożniku mapy. Wejdź do grupy uderzeniowej Thunder Cannons, udaj na rampie Camera Tower i rozpocznij ataki Centrum Obrony i jego umocnienia. Zniszcz obrony Thunder Cannon i cieszący wtedy atak JDA. Gdy rozwalisz obronę i podejdziesz na pewną odległość, powinien Cię zauważać jeden z obrońców. Nuisec jednak unicestwić tę jednostkę - nie stoi się wyciekać, wszystko zepsuto. Ustaw na naszą- wieżyczki i zbuduj kilka wieżyczek obronnych. JDA zniszczy Cię wtedy wysłać - zostaw tu niewielką grupę piechoty i pojazdów. Zanim ruszysz wzdłu- północnej krawędzi, odszukaj w samo serce bazy JDA (gdzie jest portal Tagmin), wróć wcześniejszym rozkazem, by zaatakować Drugie centrum kontrolne na wschodzie. Przy użyciu Camera Tower i Thunder Cannon rozwiń- nowej. Wykończyć też pierwsze pojazdy i jednostki lądowe. Wreszcie wokół zaatakują wszystkie obrony. Zbuduj drogi na północnym wschodzie, by zwiadu wróżyć tyle taelonu. Zresztą udajesz się do siedziby jednostki JDA i ustaw tu rafinerię. Warto też wieżyczki obronne, by odparć ataki. Wróć do północno-wschodniego rogu i przygotuj miejsce na naszą bazę JDA. Ruszaj się wolno i używaj Camera Towers jako punktów rozpoznawczych ognia dla Thunder Cannons. Ustaw tak wszystkie Ravagery i Sky Sweeper do odparcia ataków lotnictwa JDA. Zniszczywszy jednostki JDA, ustaw dostateczną ilość wieżyczek, by odeprzeć ataki, które nastąpią zaraz potem. Ruszaj się naprzód, zniszcz wszystkie obrony i oczyszczaj do najmniejszy, by uzyskać część wydatków. Przed zbliżeniu nowe misje i kontynuuj natarcie na bazę JDA. Jeśli masz dostateczną ilość wieżyczek wybrałeś jakąś i naprawił go (gdyżeś, nie był mój wariant), zwalczyć Thunder Cannons i Sentinel Guns JDA, jakie jest generalnie ochronnych. Musisz się dla i Rewerów (Pretorian). Przede wszystkim zajmij się strukturami produkcyjnymi. Jak tylko zniszczysz CC JDA, mowa je ogólnie Thunder Cannons. Pokaż zniszcz im nadzieniu, by nie mogli ich odbudowywać. Zniszcz wszelkie struktury wroga, odszukaj wszystkie pojazdy i pozostałe, je jeden po drugim. Jeżeli on zniszczenia bazy JDA będziesz potrzebował dodatkowych wieżyczek, przed tej środkową część mapy, wyślesz tam kolejne silne samodzielne - nie ma różę przed kolców - przez jakiś pozostałe JDA. Rewery, co mogą i ustaw wieżyczki, by zacząć zbiórkę. Potem zbuduj dalej- pokonanemu stopień. Znajdziesz tu trzeci obszar kontrolny. Wykończ Sentinel Guns JDA i pokonaj pułk ostatecznej bazy. Zabezpieczyć wszelkie pozostałe JDA, ustaw wokół wieżyczki, by opanować sytuację. Czwarty ośrodek jest usytuowany w południowo-zachodnim rogu mapy, na zachód od trzeciego złoża taelonu. Dwa już masz w swym ręku. Wyślij swoje Sępy i kilka opancerzonych jednostek pancernych przez jeziorko, skieruj z nimi Sentinel Guns i pokonaj JDA, ustaw wokół wieżyczki, by zapewnić bezpieczeństwo nad strefą przygotowaniem. Teraz czas na wysłanie Scavera do miejsc- zwanie. Zanim poślesz tam Air Barge, wyślij pojazdy rozpoznania z pancerzonych je Chowerów nieprzyjaciela. Zbuduj wystarczająco dużo wieżyczek, by zapewnić ochronę Air Barge i Scavera. Zanim poślesz tam Air Barge, wyślij pojazdy rozpoznania z pancerzonych je Chowerów nieprzyjaciela. Zbuduj wystarczająco dużo wieżyczek, by zapewnić ochronę Air Barge i Scavera. Zanim poślesz tam Air Barge, wyślij pojazdy rozpoznania z pancerzonych je Chowerów nieprzyjaciela. Zbuduj wystarczająco dużo wieżyczek, by zapewnić ochronę Air Barge i Scavera.

Rozdział 10 - Opanowanie Ziemi...

Aby zwyciężyć ostatecznie kampanię Sprawiedliwie i musisz wprowadzić jednostki wewnątrz Portalu i wyjść. Chyba już przygotowałeś [illegible] bazę JDA.

Ostateczny **Cel:** Wejdź w Portal

Zanim to zrobisz, spróbuj skontrolować w pełni i Portal, fabrykę Juggernautów. Aktywuj pozostały Ci taelon, spróbuj skierować do recyklingu [illegible] i otaczające ośrodki kontrolne obrony i wreszcie produkcyjne już ci nie będą potrzebne. W razie potrzeby możesz też znaleźć złoże taelonu na środku mapy. Przeprowadź Juggernauta do Portalu. Przenieś w pobliże wszystkie swoje jednostki. Za- pomnij ustawienia wzmocnij, kilka wież Ravagerów i Sky Sweeperów na [illegible] Portalu. Teraz jesteś przygotowany do wydania ostatecznego ataku [illegible]. Wchodzenie [illegible] przez Portal. Na [illegible] będzie długo czekać - może [illegible] z nimi wyjdzie JDA.

Zadanie: Obroń Rdzeń i wprowadź Juggernauta do Portalu

Jest [illegible] Portalu wieżyczki i [illegible] nie powinieneś mieć problemów z dotarciem. Potem skieruj do Portalu Juggernauta. Zostaniesz jako [illegible] Juggernauta, jak tylko wyjdziesz po nim na górę, zobaczysz ostatnią animację. Brawo, wygrałeś kampanię Sprawiedliwi!

Misje JDA

Rozdział 1 - Do Nory

Kampania JDA zaczyna się w momencie, gdzie [illegible] do Sprawiedliwych wielkiej Sky Sweeperów [illegible] Sprawiedliwych. W [illegible] Sky Sweeperów przed atakami lotnictwa JDA.

Zadanie: Wyeliminować Rumblerów i wieżyczki Sky Sweeperów

Do eliminacji Sayrix masz trzy Guardiany i Rovery. Z pierwszej zrobisz jedną grupę uderzeniową albo podzielisz siły na trzy. Rumblerów i Rovery, ten osatni rzadko kiedy taktyczny pożytek na zasadzie Roverów na flankach i wspomagania Guardianów albo w jakiej z nimi mix. Ustawienie wszystkich razem sprawdzi się za każdą razem, gdy na mapie znajdą się pokaźnych, zbitkami całe grupy w kilkadziesiąt kilka. Oddzielne grupy i uderzający szyk spowodują mniejsze straty przy natarciu i zwiększy ogólną siłę ognia całej grupy. Z pozycji wyjściowej ruszaj ku środkowi. Kiedy Twoi wojacy natkną się na Rumblerów, niech opowiedzą ogniem. Koncentruj ogień na jednym z wrogów, a potem przenieś go na kolejnego celu. Przy ku zachodzie, aż natkniesz się na wieżyczkę Sky Sweepera. Wybierz grupę mieszaną (Guardiany i Rovery) i każ jej celowo atakować wieżę, aż ta zostanie zniszczona. Zobaczysz animację. Sayrix zdobyła Twoją i AA znaczy ona teraz i CC. Dalej jest na zachód od Twej obecnej pozycji.

Zadanie: Wyślij [illegible] bazy.

Wybierz grupę Guardianów i Roverów i ruszaj na zachód. Po pierwszej potyczce natkniesz na [illegible]. Podczas tej wędrówki możesz się natknąć na Rumblera lub dwóch. Jak już mówiliśmy, niszcz wrogów. Zanim wejdziesz do bazy i wprowadzisz do jej wnętrza [illegible].

Zadanie: Uderz na bazę [illegible] atakiem [illegible] wrogów.

Od północy wdziera się do bazy [illegible] Sayrixów. Ustaw swoje Guardiany i Rovery na północy, by uniemożliwić [illegible] bazy. Powinny wystarczyć Sentinel Towers JDA, które nie zaszkodzi. Wyślij ku pomocy Twoim [illegible]. Wkrótce potem zobaczysz animację, która [illegible] z pomocą przed [illegible]. Przyjmie kierunek północny-zachód i skoncentruje linie [illegible] JDA, sam zajmie CC i przyjdzie [illegible]. Otrzymujesz [illegible] bazy i [illegible] miastem.

Zadanie: Za pomocą [illegible] wznieś Command Center (CC). [illegible] orientować używając klawiszów [illegible].

Najpierw [illegible] masz do dyspozycji [illegible] (Rig). Wybierz jeden z nich i [illegible] na menu budowli [illegible] ekranu. Wybierz CC i [illegible] miejsce budowli, który [illegible] na Twoim kursorze. Musisz ustawić CC z dala od [illegible] jest [illegible] zabarwi się on na czerwono. Możesz też obracać CC za pomocą [illegible] tył CC przy murze i zostawiając przed nim wiele miejsca [illegible].

Zadanie: Zbuduj [illegible] bazy [illegible] Rovery do [illegible].

Gdy [illegible] Twej nowo powstającej bazy. Z [illegible] przy [illegible] wybierz [illegible]. Aby [illegible] wskaż kolejną [illegible] przy CC. Zbuduj kilka [illegible] zanim [illegible] zakończy [illegible], a [illegible] bazy CC [illegible] ruchomić [illegible] Kilka [illegible] dalej o [illegible] swej [illegible].

Zadanie: Za pomocą [illegible] zbudować Rewir i [illegible].

Po [illegible] Sayrix Prime Twoje rusztowanie jest wolne.

Dodrzyj jego menu budowlane, wybierz Precinct (jeden [illegible] może istnieć, edwalin takie jak Guardiany, Enforcery i Pa-lazy). Umieść Precinct na zboczu CC, omijając [illegible], które już zajmowałeś. Gdzie budynki tak, by [illegible] wybrać [illegible] miejsca.

Zadanie: Zamów w CC budowę Rafinerii i [illegible].

Zbudowałeś Rewiru spowodowało [illegible] nazwanie i trzeba [illegible] nowe. Wskaż CC, otwórz jego menu [illegible]. Kolejny jest [illegible]. Kiedy będzie gotowy, pojawi się przy wyjściu z CC.

Zadanie: Przy [illegible] [illegible] Zakłady Przemysłowe (Heavy Ind)

Otwórz menu budowlane rosnącego rusztowania i wybierz ikonę Zakładów. Jeden z Robotyków pojawi się [illegible] Kwatera. Umieść Robotyka, gdzie to możliwe - ale [illegible] blisko CC (w razie czego będzie [illegible] kilku struktur [illegible]. Ustaw Robotyka tak, by [illegible] miał sporo wolnej przestrzeni. W ZP [illegible] się pojazdy, naziemne i powietrzne. Po zbudowaniu ZP [illegible] [illegible] nie daleko bazy pojawią się Spiawidzy.

Cel: Przemieść Kolektor do złoża [illegible].

Dla [illegible] bazy [illegible]. Zbuduj kolektor na [illegible] od swojej bazy w dalszej [illegible]. Wskaż kolektor i przeciągnij go aż [illegible] znajdzie się na [illegible] od swojej bazy. Jest tam już [illegible] - wskaż kolektor i [illegible] na skrawkach [illegible], by zacząć zbiór.

Zadanie: Znaleźć i zniszczyć [illegible] trzy wrogie przeciwlotnicze (Anti Aircraft Towers).

Trudno [illegible], by przychylnym [illegible] na działania [illegible] pomocne powietrzne. Przejrzyj własne możliwości konstrukcyjne - by sprawdzić, jakie pojazdy i jednostki możesz już budować i szkolić. Możesz na przykład w CC zbudować kilka [illegible], które wyślesz do wzniesienia [illegible] (Sentinel Towers), na północy [illegible] bazy. Zamiast tego [illegible] na północy tej granicy wyślij Guardiany i Rovery. W rewirze [illegible] Guardiany, a w ZP [illegible] Rovery. Możesz też zbudować [illegible], choć brak [illegible] i [illegible] - [illegible] [illegible] [illegible]

rzystając z punktów orientacyjnych pokryte je wszystkie na zachód, gdzie przybrzeżną plażą do mostu skrzydła. Im więcej masz Enforcerów, tym lepiej. Prowadź swoich ku północnej krawędzi mapy, tam na terenach wypełnionych górami znajduje się Twoja Siedziba Generator mocy. Nie zauważysz wielu przeciwników, gdyż Sprawiedliwi - oraz ich (czort by je puszył) Gogosy. Zniszcz Gogosy, jak szybko się da, a potem załatw Rumaków i inne jednostki ogólnego Kanclerzy. Kiedy zobaczysz Generatora, wyślij na niego Enforcerów. Niech go otoczą i zajmą. Pozbawi to energii Świątynię Togry - o której wkrótce więcej.

Zadanie: Znaleźć Świątynię Togry

Trafisz do niej, kierując się ku dolinie w północnym rogu tam, skąd poprzednio nadeszła wymarsz przeładowany rynkiem potężnych wież. Nie zbliżaj się do Świątyni z Enforcerami. Zlokalizowanie Świątyni uwiń Technofakt, który musisz obronić i przetransportować do punktu ewakuacyjnego. Temu zadaniu Twoje Enforcery mogą nie sprostać. Zacznij więc szkolić Guardiany i Rovery, a potem zrównaj milicje w dolinie na północ od bazy JDA. Dalej ku wschodowi, w którym spotkasz się z wydzieloną grupą. Po drodze trzeba będzie pokonać kilka Kanclerzy. Zbierz swoje siły w zwarte grupy, by zwiększyć skuteczność ognia - nastawnie się, czy nie podzielić wszystkich jednostek na trzy grupy - Enforcery, Rovery i Guardiany - by zwiększyć ich skuteczność. Kiedy dotrzesz do końca doliny w północnym rogu, natrafisz na okrągły symbol wtopiony w grunt. Pokonaj resztki Sprawiedliwych i podejdź do symbolu. Świątynia się otworzy i wyłoni się z niej artefakt - wspomniany Technofakt.

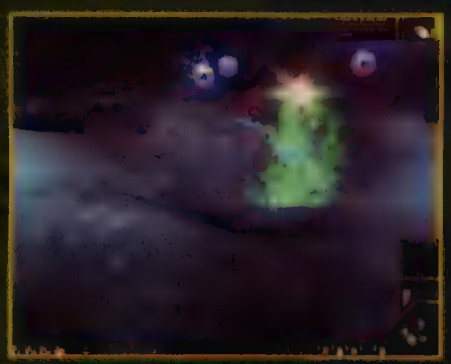
Zadanie: Przewieźć Technofakt do Strefy Odpraw

Technofakt poruszy się dopiero powoli, na dodatek po przyciśnięciu z nim klawisza S (Guard), choć po ruszeniu się w dalszej dolinie zwarnie grupami mogą na ciebie zaczaić budynki. Dalej się ku południowi aż dotrzesz do wylotu doliny, a potem wróć z całą grupą na środek mapy. Droga ku punktowi ewakuacyjnemu leży na południowym wschodzie - jak już wspominałem, mogłeś zobaczyć ten punkt, jeśli zbadałeś odpowiedni zakątek mapy. Ruszaj go jednostki) wzdłuż rzeki, by dotrzeć do bazy zarządu. Ponieważ masz do czynienia ze zdobyczą wartą, bo ich jednostki wyglądają dokładnie tak samo jak Twoje. Natkniesz się na przykład na Gladiatorów - potężną jednostkę piechoty JDA, która na nim natychmiast ogień wszystkich swoich, by zminimalizować straty. Baza Sprawiedliwych jest położona na wschód od bazy zarządu. Nie pchaj się tam! Na razie jest to dla Ciebie zbyt twardy orzech do zgryzienia - zostaw go sobie na potem. Zostań na zachodzie i wezwij się do bazy zdrajców. Zbierz tępić zdrajców a znajdziesz kilka uniwersytetów, platformy promów na północnym zachodzie. Zdejdź ustaw się korzystając z tej platformy - trzeba ich powalczyć! Ruszaj więc z bazy zdrajców, by znaleźć prom. Schodź się, bo czasu masz niewiele. Gdy dotrzesz do platformy, otwórz ogień na sam prom. Po zniszczeniu promu obejrzyć animację doliny na wschodzie, nadlatujące transporty nowe jednostki Sprawiedliwych. Jeśli zostałaś przywódcę zaatakuje generatorem jonowym (on generatorów po obu stronach doliny, zatrzymasz Kanclerzy.

Zadanie: Zbuduwać zestaw fale ii stereotypowych (Solar Array) oraz kradzieży Generatorze Pola Jonowego

Zadbaj bazę użyteczne, dodaj rusztowania do budowy CC, drugiego do wzniesienia reflektorów tych tarczy, zaś do wzniesienia zestawu baterii (Solar Array) do zasilania nowej, rozwiniętej bazy. Po wyczerpaniu możliwości rozbudowy zbuduj ZP i wyposaż w kilka rusztowanie do wzniesienia Rewiru (Fresher). Nie próbuj na razie nacierać na wschód do bazy Sprawiedliwych - pełno w niej jednostek nastawionych i wież. Zbuduwszy Rewir i ZP, możesz udoskonalić swoje CC i wszystkie budowle produkujące jednostki, by wyposażyć Buldogi (zwłaszcza Gladiatory) i Gladiatory (wrócimy z wzmocnieniami przeciwpancernymi). Powinieneś też zbudować kilka kolejnych kolców, by w ZP zacząć produkować Blackstarów. Jednocześnie zacznij budować strukturę obronne wokół swojej bazy - oprócz dział tarczowych Sentinel Towers. Zbuduj tereny na wschód od swojej bazy i ustaw dwie Sentinel Towers u przejścia między, a także nastaw się, czy nie trzeba by ustawić wież wedle północnej granicy Twej bazy. Od wschodu - przez most - zaczną się przedzierać pojazdy i jednostki Sprawiedliwych. Od północy też pojawią się nalotu, w którą czają się piechoty Sprawiedliwych. Od czasu do czasu zobaczysz wśród nich uzdrowicieli - tych niemal przede wszystkim! Niestety, to zgrabne z zasadzki. Ale niemal się liczy. Zgromadzonych zacznie się zaczniej budować zachodni skraj mapy i znajdź dwa dodatkowe złoża taelonu: jedno wzdłuż zachodniej krawędzi północnej, drugie na południe bazy zdrajców, po zachodniej stronie. Stwórz tam dwie rafinerie i zacznij zbierać surowiec, ale zadbaj wokół nich o ustawienia (dwa Sentinel Towers wokół każdej rafinerii). Prześlij też - jeśli chcesz nadawać wam Sprawiedliwych szybki i skuteczny - kilka jednostek przez drugą rafinerię (tę północną rafinerię zachodniej). Oddelegowanie dwóch Sprawiedliwych na powrotu było kłopotliwe - dopóki ich nie ma, o zadaniu i zabezpieczeniu strategicznych wież nowych. Przy każdej rafinerii mogłeś też zbudować kilka Guardianów i Cleatorów (nastawionych na dostarczanie obronie). Zebrawszy sporo - najmocniejsze - siły, ruszaj na północną bazę Sprawiedliwych. Nie atakuj na dwa fronty, jest tu czy kilka wież i jednostek. Stwórz jedną grupę uderzeniową - choć pamiętaj o tym, że inne formują się szyki, gdy ma się do czynienia z piechotą, inne - z pojazdami i naprzyciwko, a jeszcze inne - z tego samolotami). Zbierz jeden silniejszy rajd bazy Sprawiedliwych. Zanim zaatakujesz jednostki i budowle, zlikwiduj działobitnie (Gun Posts) i wieżyczki obrony przeciwlotniczej (Sweepers) na obrzeżach bazy. Radzimy, byś uderzył od północy (na zachód od bazy zdrajców) i zrobił się przez całą bazę jak ów prom, który mijał. Nie zapomnij o przeszkodzie, jakimi mogą być miast wzmacniane grupę uderzeniową. Przeprowadzony się z jednostkami i wieżami Sprawiedliwych, gdy na rozwalaniu budowli. Ruszaj ku pozostałym i niszcz wszystko systematycznie. Zniszczywszy północną sekcję, przenieś rusztowanie do doliny (w której

jest generator jonowy). Wjedź w wejście na dolinę Kanclerzy. Gdy rozpoczną się walki Sprawiedliwych, zwarty się nimi zajęć działa. Chyba przyjdzie na tym wszystko w tamtym czasie, gdy zajmą się nimi. Oczyść środek doliny z wrogów. Kiedy znajdziesz źródło taelonu, znajdź wszystko, co należy do Kanclerzy i je otocz. Spośród ich budowle (rig), zbuduj rafinerię i zacznij zbiory. Gdy wydobycie taelon wyczerpany, przenieś rafinerię do następnego i przenieś wszystkich nad inne złoże. Kiedy wymieciesz Sprawiedliwych, zastąpisz na punkty kontrolne zasilanie generatorów pola. Droga do północnego wschodu i zniszcz się na północ od bazy Sprawiedliwych. Postaraj się na rampie na szczycie wzgórza. Może kogoś się nad generatorem. Zbierz siłę tu kilka jednostek Sprawiedliwych i pięć działobitni. Rozwiń je, a potem przenieś rusztowanie po terenie i ustaw Solar Array obok generatora. Przejdź do



pokonanego punktu zbiórki leży na [illegible] od mostu wiodącego na Twoją bazę. Pamiętaj, że możesz się tam teleportować na kilka jednostek Kanclerzy i ich paskudne wyrzutnie. Zbuduj wszystko jak przedtem. Kiedy generatory jonowe zabiorą się do pracy, wsparcie dla Sprawiedliwych powinno powstać do doliny...

Rozdział 4 - Podziemia...

Zaczynasz w południowym rogu mapy, z kilkoma Guardianami, Rowerami i Psi-technami (pomiń kilkoro jednostek, ale nie mogą odtworzyć uszkodzonych tarcz). Trzymaj Psi-techy na tyłach ugrupowania (przydziel je do innej grupy niż Guardiany i Rovery).

Zadanie: Odnaleźć Wejście do Świątyni Togran

Ruszaj wolno drogą ku północy. Natrafisz się na Rumblerów i na potężnego [illegible]. Powoli, by powoli, by za szybko nie uruchomić łańcucha wydarzeń. Po każdej konfrontacji cofnij się i poczekaj, aż odnowią się tarcze Twoich jednostek. Za pomocą Psi-technów uzdrów wszystko, co przemknęło przez tarcze. Kontynuuj marsz południowym szlakiem, zagłębiając się w [illegible] i pokrzyż. Natrafisz się na rozwalone [illegible] Sprawiedliwych (jednostki). Przede wszystkim nasz Świątyni, a potem zajmij się resztą. Po kolejnej bitwie cofnij się, uzdrów, co się da i naładuj tarcze. Zbliżaj się do północno-zachodniego rogu, natrafisz się na uszkodzenia JDA - Guardiany, Rovery i Psi-techy w niewielkiej [illegible], która w przyszłości będzie punktem ewakuacyjnym. Połącz siły w jedną grupę (pamiętając o tym, by chronić Psi-techy za jednostkami bojowymi) i znajdź Świątynię na wschód (na południe) stąd, gdzie czaiły się do nalotu jednostki Sprawiedliwych. Wejdź do Świątyni Togran. Po obu jej stronach stoją dwa Zbrodnicze pomniki.

Zadanie: Znaleźć i zabrać Technofakt

Podejdź do nich wreszcie za wejście do Świątyni. Zobaczysz animację, podczas której z sal wewnętrznych wyjdą dawni członkowie kultu. Są tu dwa rodzaje samobójcy - wysadzają się w powietrze przy zetknięciu z Twoimi. Rozwiń ich ogniem strzałami z dystans. Po obejrzeniu filmiku natkniesz na kilkunastu takich fanatyków. Zanim nabiorą mocy, upewnij się, że z nimi skończyłeś. Tak jak wcześniej, porusz się ostrożnie i z rozwagą. Sprawdź

wykreować będą z różnych stron, niektóre więc zyskują wywołanie złych wielu naraz. Kiedy zobaczysz którego z nich, natrzymaj grupę, rozwiń radnia i dopiero potem ruszaj dalej. W końcu trafisz na rozwidlenie drog. Ewentualnie wejdź w nie, wiedzie na jednakowy wariant. Ruszaj więc zwróć uwagę na krótki tunel, ciągnący się na zachodzie z jednym z tych generatorów, przy którym podchodzi do tego, czy nie się już zdobyłeś. Zniszcz generator i przyjdź dalej. Trafisz na kolejny tunel wiodący w tym samym kierunku. Wprowadź do niego swoje jednostki i zaatakuj ogniskowe pylony - teraz unieszkodliwione brakiem zasilania. Z wyjścia pomiędzy pylonami znów wyłonią się Samobóje. Przed nadejściem w dalszą drogę zabij ich wszystkich i poczekaj chwilę, by się upewnić, że to już wszyscy. Potem podjedź do końca korytarza, by odnaleźć Technifakt. Zanim jednak zabierzesz go JDA będą w posiadaniu Technifaktu, ale ożywają powiązania do tych samych korytarzy tu sali wyskoczą nowi Samobóje. Pozbądź Barona Sinedi do jednego z bóstw kultu. Wyglądają są niezwykle niebezpiecznymi przeciwnikami i nie da się z nimi walczyć. Gdy tylko odzyskasz swobodę ruchu, powinieneś swoje jednostki ze Technifakt do Portalu i przejdź wszystkich (z Technifaktem) na platformę.

Zadanie: Przewodnik Technifakt do punktu ewakuacji

Znajdziesz się ponownie przy wyjściu do Świątyni. Sojusz zbierz siły i zacznij się wydostawać ku wschodowi, z której nadeszły posiłki. Tam wkrótce znajdziesz się punkt ewakuacyjny. Nie oddalaj Technifaktu zbyt daleko z tyłu, bo ze świątyni będą ciągle wyskakiwać Samobóje kamikadze, którzy chcieli wam zniszczyć Technifakt niż pozwolić, by wpadł w ręce JDA. Przeprowadź go mimo, gdzie stoją Twoich oddziałów, a Guardiany i Rovery niech strzegą tyłów. Kiedy Technifakt znajdzie się w punkcie ewakuacyjnym nie pozostaje zachód od Świątyni, misja zakończy się sukcesem.

Rozdział 5 - Morze Czerwieni

Zaczynasz misję z jednostkami Cruiserami, Enforcerami, Blackstarami, Roverami i trzema Commandosami.

Zadanie: Znaleźć miejsce katastrofy, zanim dotrą do niego Kanalarze

Czas jest ograniczony, musisz przez wodę do najbliższego lądu. Przenieś na swoje jednostki i przeszukaj rozległy, aż znajdziesz złoże tiberium. Wyrzyszcz rusztowanie, by zbudować CC, drugiego użyj do wzniesienia rafinerii nad złożem, a trzecie niech ustawi zestawy solarne (Solar Array) do zasilania bazy. Przed Tobą nowa możliwość - budowa dwóch łodzi, z której powinieneś skorzystać, gdy tylko Twoje jednostki osiądą na brzegu. Sprawdzony będzie się nękać najbliższe kanonierek - zwróć kilka samobójczych Cruiserów, które nigdy nie wrócą, wszystkie pozostałe jednostki polem nie mogą złoża tiberium. Zajmij też doskonalić uzyskane ulepszenia budowle i sztuczny (CC, Precinct i Motorpool) do poziomu drugiego. Gdy to się stanie, ustaw wokół bazy dwa działka (Sentinel Guns i Lightning Towers - te ostatnie ustaw niedaleko północnej rubieży Twojej bazy, tak by mogły ochraniać złoże tiberium. Nie stawiaj ich za wiele - tyle tylko, by mogły się obronić z niespodziewanym atakiem Sępów. Do zwiększenia bezpieczeństwa oddziałów Kanalarzy, udoskonalonej swój Motorpool i Precinct, zacznij produkować Guardiany, Rovery, Enforcery, Corrigany i Bulldogi. Wszystkie jednostki skieruj na wschód, gdzie znajdziesz dodatkowe źródło tiberium, strzeżone przez niewielką grupkę jednostek Samobójców. Nie tak jednak bezbronnych, bo w ich składzie znajdziesz Gorgony. Trzymaj Enforcery z daleka i najpierw załatw Gorgony. Potem sprowadź tu swoje harwestery i zbuduj silniejszy. Zdecydują się jak chcesz się bronić - możesz tu wznieść kilka wież (Sentinel Guns i Lightning Towers) albo zostawić część jednostek. Z odpowiednimi zajmij się produkcją jednostki kontroli lotów (Air Control Unit) i udoskonal myśliwce do poziomu drugiego, tak by móc produkować Szturmowce (Strikery).

jednostki lotnicze zdolne do atakowania celów naziemnych. Dodaj kilka Strikerów i Blackstarów do pomocy jednostkom lądowym - jeśli nie na to stać, zastanów się, czy nie zająć się poszerzeniem dwóch Motorpoolu, aby przyspieszyć produkcję. To pierwsza misja, w której musisz przeciwstawić Radom - specjalnie stworzone JDA, mające nanosić uderzenia z powietrza. Masz też Assault Buggy i Mine Vulkan. Jedne i drugie pokonują bardzo przydatne, kiedy się zbliżysz do ugrupowania Sępów na opuszczonej linii wież, uderz na nie z powietrza. Bądź Kanalarzy trzy w pobliskim pokoju mapy. Odnalazłszy radary przez JDA i Technifakt, musisz wezwać się do bazy i odlecieć do bronionej przez Sprawiedliwych lotniska. Wybierz bazy, wyeliminując Blackstary, Strikery i Enforcery. Następnie zwróć znaczne ugrupowanie Corrigan i zbadaj teren, omijając wszelkie Kanalarzy, na jakie się natkniesz. Zbadaj też rejon na północ od miejsca katastrofy i zniszcz wieże Sępów nie opodal mostu - niedługo będziesz tędy wędrował i niedobrze by się stało, gdyby kiedy zaczęli w nie strzelać. Przygotowany silną grupę uderzeniową (jednostki lądowe w parze przywiązanymi do nich Szturmowcami i Blackstarami). Odnajdź ku mostu katastrofy na południowo-zachodnim krańcu mapy. Kiedy tam dotrzesz, zobaczysz a wreszcie, odlatuje Technifaktu i otrzymanie nowego zadania.

Zadanie: Płomień działo Tiberium i przenieść je do Autonu

Z miejsca katastrofy ruszaj na północ i przejdź po mostem. Znajdziesz tu dodatkowe pole tiberium. Postaw rafinerię i zajmij się wydobyciem. Do lotniska (Airfield) nie ma się co spieszyć, zbuduj jednak jeszcze szczególnie dużą ilość jednostek lądowych i ruszaj dalej w kierunku skrzyżowania się na bazę Sprawiedliwych, które znajdziesz na północy. Istnieje możliwość przerzucenia Technifaktu na lotnisko, bez niszczenia całej bazy Kanalarzy. Wyślij lotnictwo, by rozwaliło wieżę i wyślij w nią niedużą ilość pieszych. Znajdziesz wówczas obrony przeciwlotniczej i rozwal resztę jednostek naziemnych - niech to zadanie wykonają Strikery i Enforcery. Wprowadź Technifakt na lotnisko, jeszcze wtedy, gdy Twoje jednostki będą ze Sprawiedliwymi. Posiadą się zapewnić Technifaktowi maksymalne bezpieczeństwo. Gdy Technifakt trafi na platformę ewakuacyjną, misja zostanie uznana za zwycięską.

Rozdział 6 - Przesłuchanie

Rozpoczynasz misję z Guardianami, Enforcerami, Corrigami, Rovami, Bulldogami i trzema rusztowaniami. Zbity lewego, do którego dobrał przyprowadzisz poprzednio Boda Shouru, leży tuż za Twoimi jednostkami.

Zadanie: Przenieść rannego do bazy Sprawiedliwych i odnaleźć Boda Shouru, po czym przekierować go do jednego z teleportów.

Idź przed siebie, aż natkniesz się na złoże tiberium, wzdłuż lewego rozwidlenia. Zanim swe jednostki na północ od złoża i puść w ruch swoją rusztowania (Rigs). Niech powstanie CC, rafinerię (nad złożem tiberium) i kilka Solar Arrays. Potem zbuduj Precinct z uaktywnieniem, za pomocą którego postawisz zasilacz (Power Source). W CC zbuduj dodatkowe rusztowania, przy ich użyciu wznieś Precinct, Motorpool i wieżę AC (Air Control). W miarę napływu surowca udoskonalaj (ulepszaj) swoje struktury. Możesz też postawić kilka wież (Sentinel Guns i Lightning Towers) albo zostawić część jednostek. Z odpowiednimi zajmij się produkcją jednostki kontroli lotów (Air Control Unit) i udoskonal myśliwce do poziomu drugiego, tak by móc produkować Szturmowce (Strikery).

przez Gun Pow Tower i kilkoma jednostkami Kanalarzy - w tym jeden Judas. Zniszcz go szybko i ustaw tu niedużą jednostkę, która zajmie się wykonaniem ostatniego zadania, czyli kilka jednostek do obrony rannego. Bądź spokojny tu nie pojawi się nic, co stanie Sentinel Guns i wieże Lightning Towers. Jeszcze jedno słowo ostrzeżenia: musisz znaleźć w północnej części mapy - na wypadek, gdyby pozostałe dodatkowych surowców. Upewnij się, że wieże są dobrze bronione. Boda Shouru ma w Świątyni w południowo-wschodnim zakątku mapy. Kiedy się do niej zbliżysz, usłyszysz wiadomość od dowódcy JDA. Świątynia jest obecnie silnym przeciwnikiem obronnym i atak o zwiadowcze nie przyniesie wiele dobrego. Niestety dowództwo - o dziwo! - ma rację. Jeżeli zaatakujesz na wschód, prawdopodobnie się nie przedostaniesz do swego celu. Wyślij Dłonie Cienia (Shadowhands)? Są to jednostki specjalnie zdane do walki z przeciwnikami bez użycia swoich jednostek. Kanalarzy. Wybierz jedną dłoń i wskaż jednostkę Sprawiedliwych, do jakiej ma się zbliżyć - nie da się tego zrobić, dopóki dowództwo nie potwierdzi, że o niemal nie przemoc się przez ich niezwyciężoną. Przebierz Shadowhanda za widocznego gdzieś obecnie (mundury Sprawiedliwych). Każ mu wejść do nieprzyjacielskiej bazy i skierować się na południe. Nie martw się, przebranego szpiega nikt nie będzie niepokoił, idz dalej na południe. W końcu podejmiesz do mnie pod górę ku Świątyni, ochranianej przez kilka Judasów. Jeśli skonstruowałeś Radome, możesz rozwalić Judasy wiązką z powietrza - nie martw się o Boda Shouru, z powietrza nic mu się nie stanie.

Zadanie: Sprowadzić Boda Shouru do własnej Twierdzy

Płonij Bodę i zacznij odwrót, tzn. wyrusz się z bazy. Uważaj na Disruptora, może unicestwić Twoje przeciwnika, ale nie ustawia w pogoni Boda Shouru, mogący Sprawiedliwy chcieli Ci zrobić kuku. Orientacja do wrogich sił głównych - które zatrzymałeś przede wszystkim! - zacznij ustrzeżwać bazę JDA na południowym zachodzie i przebrać się do niej. Przerwie Boda Shouru na czy misja zostanie zakończona wtedy spektakularnym sukcesem.

Rozdział 7- mimo

Zaczynasz misję z nową jednostką, jaką są Medyki, przeznaczonymi do leczenia. Z którymi warto obchodzić się dość delikatnie - zniknie pasek życia naszego biedaka się dość daleko i po nim zniknie. Przydzieli mu co samozwańczy na grupę uderzeniową - w ten sposób będziesz mógł mu wydawać polecenia w walce.

Zadanie: Zniszczyć budynek w północnym kwadracie, w którym znajduje się Laboratorium.

Rozwinięć swoje jednostki i zacznij rusztowania na północny zachód, do miejsca, w którym znajdziesz złoże taelonu. Znajdą CC, taelonu i kilka baterii energetycznych. Dwie pozostałe znajdziesz w pomieszczeniu na środkowej Rewiru (Pancerni i ZP Mieszańcy). Z CC wyślij dwa lekkie pojazdy i zbuduj wieżę obrony AC nad Centrum Odnowy (Restoration Center). Na północ od złoża taelonu znajdują się kilka jednostek obcych. Sprawdzone, czy nie ma wśród nich Strażników, gdyż tylko oni będą w stanie zniszczyć tarcze ochronne Defensive Cannon i Lightning Towers. Kiedy będziesz mieć pewność, że nie ma przy nich żadnych Strażników, zniszcz lekkie Defensive Gun Towers i Defensive Lightning Towers, znacznie potężniejsze wieże obrony. Dwa pociski powinny wystarczyć. Wyślij pozostałe jednostki wojskowe przeciwko wieżyczkom. Trzeba zniszczyć również Defensive Cannon Towers. Wyślij Strażników na północ-wschód, gdzie znajdziesz Laboratorium. Zbliż się do niego i użyj Technika, aby przejąć budynek. Zabezpiecz budynek. Jeśli jest on pusty, to jest to przeklęte pułapka. Jeśli nie, to znajdziesz w nim Technika. Przejmij go na swoją stronę i zbuduj nowe jednostki, tak aby móc ochronić tych Technika. Spodziewaj się napadu przez Strażników i ich jednostki wsparcia. Trzymaj się wschodniej ściany, gdy będą w zasięgu Shield Generatora i Defensive Cannon Towers, aż nie będą one dla nich na północy. Nie myśl, że Kanclerze będą ci pomagać. Chcą, by ich bazy zostały jak najdłużej chronione wieżami, ale nie zostało ci jeszcze trochę taelonu, stwórz dodatkowe jednostki - Grawelów, Guardianów i Sentinela. Potem wyślij na jakieś ewakuacyjne. W ostatecznej walce, w której do pokonania pozostał zwycięzca, będą najprzydatniejsze jednostki - piechota, pojazdy i nawet Juggernaut. Trzymaj tych razem Technika z tyłu - wytrzymujący Juggernaut może ci ułatwić wykonanie misji. Wyślij pozostałe Heavy Sentinels, najlepiej zrobić to wtedy, gdy Juggernaut będzie atakował wieże obrony Strażników. Wykorzystuj pojazd zwiadowczy i ewakuuj Medyka - jak się okazuje - cały siły wroga przeciwko niemu samemu. Obchodząc punkt ewakuacyjny z sił naziemnych, poszukaj Technika do przodu, by zwiększyć zakres widzenia.

Rozdział 8 - Barbarzyńcy u wrót

Misja rozpoczyna się z niemal w pełni autonomiczną bazą JDA. Znajdziesz w niej CC, jednego sługusa do pracy i sześć jednostek oraz spore siły zbrojne. W lewym górnym rogu ekranu znajduje się kilka pocisków. Będzie to tuzin wskazówek, ile pocisków ma wyrzutnia. Musisz uratować przynajmniej jednego z nich. Przy zbiórce lądować w ciągu minut po rozpoczęciu misji - ale nie masz czasu do stracenia.

Zadanie. Obronić przed zniszczeniem Drawny (główny) lądowisko.

Promy będą się pojawiały z czterech stron - południowego zachodu, północnego wschodu, północy i południa. Musisz o tym wiedzieć na samym początku. Po prostu będą się one czy były Gogogo, Sky Sweepery i Gun Pony. Wierzchołek po tym, jaty zadnie promy na dole - po dwóch sąsiednich, na zachód od Twojej bazy. Aby obronić promy, trzeba zniszczyć wszystkie wrogie. Promy będą się pojawiały dość długo, dlatego do tej pory, że nie będziesz w pobliżu, gdzie jeden z nich się pojawi. Jedynym sposobem, aby się dostać do promu, często zbyt szybko, a zwłaszcza po którym schronieniu. Najlepsze jest trzeba pokonywać zadanie - tu też nie można spać - przy wejściu do obszaru uderzeniowy zwykle CC wyposażony i kilka Guardianów i Arvelów. Wyślij jednostki na południowy zachód i zniszcz tyle wież, ile zdążasz - pamiętaj to wystarczy, by promy zaczęły się tej strony mały bezpieczne lądowanie. Inna sprawa, wieżą nad wodą. Do obrony, wybrałeś wyłącznie ich i zaczęłam się czy nie będzie można wysłać Grawelów do wody z przeciwnikami wieżyczkami Sonic. Uderzamy wieżę Rewir (Pancerni i ZP Mieszańcy). Potem jak najszybciej zaczną produkować wieżę (w linii lotu Air Control), a później ją uderzenie. Powinieneś tu niewielkie możliwość wzniesienia jednostki od tego Motorpoolu za pomocą pomocnych pojazdów transportowych w Rewirze zajmij się produkcją Sentinelów. Nie powinieneś tej bazy powinieneś znaleźć dodatkowe źródła taelonu najbliżej od zachodniej. Przenieś tam rusztowania i zacznij wznosić wieże obrony. Pamiętaj o jednostkach, to dane na Kanclerzy, ustaw na zachodzie kilka wieżyczek. Kiedy złoże taelonu, znajdziesz się na północ od bazy JDA, ale nadal dalej. Jeżeli jest tu wybrać najlepiej mu się z Nagi Medykiem jednostek, Sentinel Guns, Defensive Towers i Lightning Towers. Nie zostawaj jej bez nadzoru. Wszędzie już wspomniałem, że pewien powinieneś uważać na południowym zachodzie. Nie musisz niszczyć Hives z wież (jak wszystkich Gogogo) czy innych pomiędzy przeciwnikami. Wyślij, że stworzy wspomnianą zasadę gry jak zidzyn dodatkowym promu. Skoncentrować się obrona tych północnych zachodnich (ta ostatnia jest najważniejsza). Wyślij naziemnych w dwóch grupę Strikerów wspartych przez Blackstary i Enforcery. Mogą oni też pomóc Dreadnoughty. Enforcery trzymaj w oddzielnej grupie (bo wieże są dla nich dość niebezpieczne). Wysyłaj je z flanki, gdy główne uderzenie przeprowadzą Szturmowce (Striker). Dotrzesz w końcu na północnym zachodzie odkryjesz tu złoże taelonu - a także wiele jednostek i wież Kanclerzy. Trzeba tu będzie uporać się też z Juggernautem - jednostką, która na niszczącą się wybuchu. Przeszukaj naziemne mapy położony na zachód od swej bazy - do ochrony złoża taelonu ustaw wieżyczki obrony (Cannon Towers i Lightning Towers). Gdy wreszcie wydobycie całkiem sporo pieniędzy, trzeba wysłać jeden duży pojazd, odwiedzić bazy i ewakuować się wyniesiony. Zanim taelon i użyjesz. Pamiętaj jednostki Dużo trudna. Gdy osiągnie dziewięć pojazdów, misja zakończona.

Rozdział 9 - Paskudni Polacy

Tym razem masz w misji ograniczenie czasowe, przygotuj się więc na podejmowanie szybkich decyzji. Misja polega na objęciu kontroli z ich miejsca misja, które pozwala ci na eliminację wszystkich Sentinelów, opuszczających spotkanie. Niektórzy zdołają się oddalić trzeba inni limuzynami.

Zadanie: Załatwić wszystkich Sentinelów, zanim opuszczą.

Możesz zacząć od skierowania swoich jednostek na zachód, gdzie znajdziesz dodatkowe złoże taelonu. Przejmij tu szybko kilkanaście, ale wzmocnij ją wieżami Defensive i Lightning. Nieco dalej na północnym zachodzie znajdziesz się natrafić na niewielki osiedlenie. Pamiętaj Strażników. Możesz go zająć zaatakowany dodatkowych jednostek wsparcia.

Simkin

producent: CD Projekt
platforma: PC

Odyssey: in Search of Ulysses

[illegible] dem formalnym) przypomina Wehikuł czasu. Niektóre czynności będzie ci niełatwo wykonać, ponieważ trzeba do nich ustawić bohatera w dokładnie określonym miejscu. Próbuj jednak - gra warta jest tego, by się trochę wysilić. Animujesz niejakiego Heriseusa, oddelegowanego przez Penelopę do odnalezienia jej marnotrawnego męża, który - łagodnie mówiąc - spóźnia się z powrotem do domu po rozróbie pod Troją. Rzecz jasna, zaczynasz tam, gdzie zaginionego widziano po raz ostatni. Dobra rada - jak najczęściej korzystaj z możliwości zapisu gry - a już [illegible]

Ruiny Troi

[illegible] musisz się wykazać [illegible] ... za [illegible] ... nie [illegible] ... ze [illegible] ... tam [illegible] (w sumie [illegible]), a potem [illegible] ... jest to [illegible] ... Wyjdź z domu i [illegible]

[illegible] na [illegible] ... zaraz [illegible] ostatni z [illegible] Mike [illegible] z nim [illegible] się [illegible] a potem [illegible] za nim [illegible] ... zabójstwo i [illegible]

W celi [illegible] Koppeesem i [illegible] ... w sklepieniu i [illegible]

[illegible] dach. Tam weź [illegible] i rzuć [illegible] ... Hakeusa

[illegible] weź [illegible] ... ment ze [illegible] ... kwiatki, a [illegible]

[illegible] kolumn - ku [illegible] się [illegible] ... zeń [illegible] ... sześć [illegible] wiatrom. Podejdź [illegible] ... sześć strumieni [illegible] ... płytek [illegible] ... rozświetla się blaskiem.

[illegible] wszystkie płytki [illegible] ... statek [illegible]

W [illegible] nie pogadasz z nim, bo [illegible]

[illegible] w sadzawce [illegible] ... weź [illegible] ... w zaułek [illegible] ... stań twarzą w [illegible] ... zbierz [illegible]

[illegible] miasto [illegible] Krisis. [illegible] jak [illegible] ... jak kawka [illegible] ... nie lotosu [illegible] ... śliny [illegible]

[illegible] się w [illegible] ... sową [illegible] Atena [illegible] tarczę [illegible] ... nadmorskim [illegible] ... nazwę [illegible] Wróć [illegible] za sową - dwa [illegible] ... od [illegible] zwi-

[illegible] Gorgony [illegible] kilka [illegible]

[illegible] Gorgo[illegible] ... Nie [illegible] w tarczę [illegible] jej łeb [illegible] zanim [illegible] twór [illegible] świadomość [illegible] to [illegible]

[illegible] Gorgonę [illegible] łeb stwora [illegible] Szale [illegible] studnia [illegible] Skocz do [illegible]. Trafisz na plażę [illegible]

Koniec przygody. [illegible] na [illegible] człowiek [illegible] wzywa [illegible] ... nasz [illegible] Trafisz na Wyspę [illegible]. Trzeba [illegible] z [illegible] ... a potem [illegible] ... możliwość [illegible]

[illegible] Teraz mu[illegible] ... to [illegible] na dwa [illegible] ... w kamień [illegible] ... umie[illegible]ścić [illegible] ... nasiona [illegible] ... inne [illegible] ... od [illegible] ... Wróć [illegible] ... nasz bohater [illegible]

Epizod trzeci [illegible] trzeba ci [illegible] jakim [illegible] morza. W [illegible] zanim [illegible] się [illegible] ... W [illegible] drugiej [illegible] ... Tezeusza [illegible] to [illegible] ... pierwszą linię [illegible] ... w kamień za [illegible] Gorgony [illegible] ... (który [illegible]

na Wyspę Lajstrygonów i przygotować [illegible] na wy[illegible] Penelopy. Wedle [illegible] ujawnia [illegible], że Ulisses przebywa w niewoli u ludożerców Lajstrygonów.

Lajstrygonowie

Zaczynasz w [illegible]. Musisz się [illegible] do Pałacu, a potem [illegible] uciec. Porozmawiaj z czterema kupcami, którzy zaczepią cię przy wejściu do portu. Znajdź Borosa [illegible] na [illegible], który [illegible] do swego namiotu po lewej. [illegible] z namiotu porozmawiaj z nim i przyjmij jego propozycję [illegible] zechce ci pomóc w przedostaniu się do Pałacu. [illegible] się na górze, podejdź do [illegible]. Uważaj, nie daj się zauważyć żadnemu z Lajstrygonów, bo [illegible] zrobi [illegible] gyćim"). [illegible] możesz się przekraść na dwa sposoby: albo ukryj się za [illegible] i [illegible], aż obaj Lajstrygonowie przejdą, albo [illegible] aż [illegible] Pałacu i podążaj za nimi w [illegible] odległości. Po [illegible] kładce na [illegible] zniknie [illegible].

Wejdź do Pałacu [illegible] idź [illegible]. Trafisz na [illegible] śpiącego [illegible]. [illegible] dwakroć w prawo, [illegible] się blisko ścian, by nie [illegible] z broni - co [illegible] Wróć do [illegible] Lajstrygona i tuż [illegible] w [illegible]. Idź aż do [illegible] po [illegible] wody. [illegible] nią deskę. Ukryj się w szczelinie [illegible]. Gdy drugi Lajstrygon przejdzie, [illegible] przez szczelinę [illegible] do Lajstrygona [illegible].

[illegible] się do [illegible]. Pogadaj z nimi i [illegible]. Z [illegible] możesz [illegible] ma [illegible]. Po [illegible] kuchnię. Połóż szynkę przed [illegible], aby [illegible] Lajstrygona i go [illegible]. Weź [illegible] wróć do [illegible] i przy [illegible] wyślizgnij się na wolność. Po [illegible] z balkonu. Weź [illegible] i linę. Przywiąż linę do [illegible], podejdź do balkonu i [illegible] wszystko w dół.

[illegible] wróć do Borosa, by [illegible]. Podejdź do drabiny i [illegible] się na [illegible]. Rozbij [illegible] i wróć na [illegible]. Nasz bohater [illegible], że [illegible] z Circe.

Spotkanie z Circe

[illegible] ci ją uratować. Wejdź do [illegible] i pomów z [illegible]. Weź [illegible], jaki ci [illegible]. Po [illegible] w świnię [illegible], a potem wróć na górę. Podsłuchaj rozmowę Circe i Meropy [illegible] Ulissesowi i [illegible]. Kiedy Meropa wyjdzie, porozmawiaj z czarodziejką - uważaj, bo Meropa będzie chciał cię zabić - z tego samego [illegible] wszystkie świnie. Aby się dostać do pracowni Circe, będziesz musiał się [illegible] na [illegible] szy [illegible] wskazówek zegara i znaleźć [illegible] świetlik. [illegible] do laboratorium [illegible] wo[illegible] by ten [illegible]. Weź [illegible], gdzie [illegible] a po[illegible] destem [illegible] tam [illegible], wróć do laboratorium i przegryź [illegible]. Weź [illegible] W [illegible] też [illegible] na ucztę [illegible] oraz [illegible] ci już [illegible].

[illegible] może ci pomóc w [illegible], ale ten już nie żyje, musisz [illegible] nim [illegible] do [illegible]. Wróć na [illegible]. Nasz bohater leci do [illegible], gdzie jest [illegible], jak Meropa trafia do Tartaru.

Hades

Wejdź do jaskini. [illegible] przed [illegible] zejdź po schodach tak [illegible], jak się da. [illegible], aż [illegible] cię [illegible]. Pogadaj z nim, daj mu [illegible] i idź za nim. [illegible] do Charona ([illegible] w [illegible]) i daj mu wszystko z wyjątkiem Trójzębu i [illegible] na ucztę zmarłych. [illegible] po drugiej stronie Styksu [illegible]. Po [illegible] wyroku [illegible], która właśnie się [illegible]. Jeśli zostałeś skazany na pobyt na Polach Elizejskich albo Asfodelowych, przejdź do [illegible] epizodów. Jeśli trafisz do Tartaru, twoją [illegible] uwolnienie [illegible] Mikisa od [illegible]. [illegible] i [illegible] w [illegible]. Bohater pojawi się tam, gdzie [illegible]. [illegible] go [illegible]. [illegible] przejść do epizodu trzeciego. Twój bohater został [illegible].

Pola Elizejskie

[illegible] znaleźć [illegible] i wino na [illegible]. [illegible] do [illegible] o ofiarach. [illegible] był w [illegible] za [illegible] chleb [illegible] nie[illegible] stawu. [illegible] się, weź chleb i podaj go [illegible], którą spotkasz w pobliżu stawu. Wróć do [illegible]. [illegible] w [illegible] na [illegible] by nie [illegible] i weź [illegible] kłak z [illegible].

[illegible] do [illegible] i zagraj na [illegible], by wezwać [illegible] albo do Tartaru [illegible] inne [illegible] na Pola Asfodelowe [illegible].

Tartar

[illegible] ci tu znaleźć miód, krew i wodę. [illegible] do [illegible] tala [illegible] i weź garniec [illegible] (na wodę) i [illegible] bukłak (na krew). Podejdź do Prometeusza (to ten, któremu orzeł wyjada wątrobę i szczerze [illegible] na [illegible] - to [illegible]. [illegible] i rzuć nim w [illegible]. Pogadaj z [illegible] Tytanem - w [illegible] za [illegible] da ci [illegible] swej krwi. Napełnij nią [illegible] bukłak. Następnie zobacz się z Danaidami (to te [illegible], które [illegible] wodą [illegible]). Gdy się [illegible] Przyjdź [illegible], zagraj na flecie i [illegible] albo na Pola Elizejskie ([illegible] składniki), albo na Pola Asfodelowe [illegible] umarlakom [illegible].

Pola Asfodelowe

Musisz przygotować [illegible] dla zmarłych, by [illegible] wieszczka Tejrezjasza [illegible] na świecie [illegible], by rozstrzygnął spór pomiędzy [illegible] Aresem: spór dotyczył [illegible], kto [illegible] mi[illegible] - mężczyzna czy kobieta? - [illegible] jaka była [illegible]. Jeśli nie masz potrzebnych [illegible] we flet, by przywołać Charona i udaj się na Pola Elizejskie [illegible] albo do Tartaru [illegible]. Jeżeli masz wszystkie składniki, podejdź do [illegible] przy [illegible].

Połóż na skale miód, wino i wodę, a [illegible] zacznie [illegible]. Gdy pojawią się [illegible] dusze, [illegible] je Trójzębem. [illegible] do [illegible], pogadaj z nim i [illegible] mu [illegible] w trzy kryształy. Weź kryształy i [illegible] na [illegible]. Wespnij się na górę i [illegible] z trzema [illegible] znakami. Trzeba [illegible] kryształy w [illegible], by [illegible] nowy kryształ na [illegible]. Weź ten kryształ. Bohater trafi [illegible].

Piekło

[illegible] już [illegible].

[illegible] na wzgórze. W [illegible] krotnie [illegible] pomiędzy [illegible]. Aby zwyciężyć, musisz [illegible] w określonym porządku (w takim [illegible]).

Korzystając z [illegible] na [illegible]. Jeżeli [illegible], umieściłeś właściwą [illegible] tam, gdzie trzeba. Jeśli [illegible], że [illegible], ale niewłaściwie ją [illegible]wasz. Jeżeli [illegible], niewłaściwie wybrałeś [illegible] i [illegible] jej [illegible]. [illegible] Zeus pozwoli mu wrócić [illegible].

El General Magnifico

producent: **CD Projekt**
platforma: **PC**

LEISURE SUIT LARRY VII

LSL7 to gra polegająca na wszelkiego rodzaju poszukiwaniach. Nie przegap niczego! Starannie przeglądaj każdą nową lokację. Klikaj każdy przedmiot, na którym wyprostuje się (He! He!) twój kursor. Wypróbuj wszystkie możliwości menu. Porozmawiaj z każdym, na kogo się natkniesz. Wszystko zapamiętuj. Każda wypowiedź może cię naprowadzić na jakiś ślad. Może ci też podsunąć temat do rozmowy z nowo poznanymi przyjaciółmi. Podczas gry zmienia się wygląd niektórych miejsc i pojawiają się nowe postacie. Rozglądaj się i myśl! Kiedy się gdzieś zatniesz, jak drwal na Syberii, przejdź gdzie indziej i zbadaj lokacje. Nigdy nie wiadomo, gdzie znajdziesz coś, co może ci się przydać. Zrelaksuj się i realizuj najdziksze pomysły. Zabawa jest przednia!!!

Uwaga wstępna

Niniejszy opis przejścia pisałem ze trzy lata temu, w oparciu o angielską wersję gry. Wiem, że firma CD PROJEKT zrobiła genialnie spolszczoną wersję polską, ale nie mogłem zrobić z niej solucji, ponieważ nie dostałem pełnej wersji - a przynajmniej takiej, która w kilku miejscach nie zacinałaby się jak początkujący cyrulik. Ponieważ Szef (O.Z.W.!) zażądał solucji na wczoraj, przedstawiam wam sposób przejścia gry oparty na moim, niezbyt udanym, tłumaczeniu wersji angielskiej. Rzecz dotyczy głównie nazwisk i nazw niektórych pomieszczeń, ale powinniście sobie poradzić.

Na początku oglądasz, jak Larry i Shamara kończą to, co zaczęli w LEISURE SUIT LARRY VI. Znudzona dziewczyna proponuje Larry'emu perwersyjną odmianę zabawy i przykuwa go kajdankami "Stalowe Siostrzyczki" do wezgłowia łoża. Nie ufaj blondynkom! Mógłbyś się spodziewać niezłej zabawy, ale dziewczyna rwie Larry'emu portfel i wymyka się po angielsku, wtykając biedakowi w gębę papierosa. Larry oczywiście nie pali, wypluwa więc peta na łóżko (najgłupsza rzecz, jaką można zrobić w tej sytuacji), które oczywiście staje w ogniu.

Przede wszystkim weź komplet do układania włosów z szafki po prawej. Następnie chwyć szczypczyki (Vice Grips) z szafki po lewej. Wejdź do INVENTORY (naciskając [Ctrl]+[I] lub klikając prawym przyciskiem myszy i wybierając INVENTARZ) i kliknij lewym Lil'Weave Kit, wybierając opcję Otwórz. Kliknij lewym przyciskiem myszy szczypczyki, wybierz Użyj i Igła. Igła zostanie zgięta szczypczykami. Teraz możesz nią otworzyć zamek w kajdankach. I precz z płonącego tapczanu.

Uwaga! Nie będziemy ci podpowiadać, jak w przyszłości wykonywać dane czynności - pogłówkuj sam - to był tylko przykład.

Szef straży każe ci skakać. Niestety, jesteś zamknięty na czterdziestym piętrze, za szklanymi drzwiami. Nie da się ich otworzyć, bo zaklinowały się od gorąca. Będziesz musiał je czymś wyważyć. Kliknij je i wybierz opcję INNE, potem wypisz słowo ZBIJ. Na balkonie poraniony Larry znajdzie fotkę statku wycieczkowego, potem zdesperowany skoczy w dół. No, właściwie nie sam... to wybuch za plecami rzuca go przez balustradę. Ląduje zaś na... nie, to trzeba samemu zobaczyć! Po tych straszliwych przeżyciach Larry wybiera się w rejs statkiem PMS BOUNCY, dowodzonym przez piękną kapitan Kasię.

Pierwsze słowa, jakie Larry wypowiada na pokładzie, nie zdobywają mu sympatii. Dostaje klucz od kabiny, ale oczywiście coś się pomataczyło i Larry trafia do kabiny znacznie WIĘKSZEJ.

Można się było tego spodziewać. Powałęsaj się trochę, wkrótce usłyszysz obwieszczenie, że każdy, kto chce zawrzeć z kapitanem bliższą znajomość, powinien zgłosić się w holu (Loungue). Larry oczywiście biegnie tam jak na skrzydłach.

Kliknij prawym klawiszem gdziekolwiek i wybierz opcję MAPA. Jeśli wskażesz kursorem jakiś rejon, on zaś zostanie podświetlony, możesz tam zajść. W dolnym prawym rogu ekranu zobaczysz wtedy fotkę miejsca. Popatrz na pokład drugi od góry i podświetl kursorem czerwony rejon pośrodku pokładu. To różowy salonik dumnych żeglarzy (Proud Lil' Seaman Lounge). Kliknij go, Larry zostanie tam przeniesiony. Piotruś skarbnik (Peter Purser) wyjaśni ci zasady turnieju o nagrodę dla twardziela (zwycięzcę turnieju czeka tygodniowy i bardzo szczegółowy rejs po pani kapitan Kasi). Gdy skończy, rozejrzyj się i zwróć uwagę na działa i skrzynie. Szczególnie dobrze przyjrzyj się lewemu szeregowi skrzyń (trzy skrzynie wstecz). Powinieneś ujrzeć coś czerwono-białego i pasiastego, co przypomina tańczącą (hmm...) prezerwatywę. Twoim zadaniem będzie od tej chwili stałe wyszukiwanie ukrytego ko... nika na niemal każdym z ekranów, nie będziemy ci więc o tym przypominali. Jest to pewna (frywolna) odmiana popularnego w Stanach turnieju GDZIE JEST WALDO? (tego typu przedmiocik w slangu zwie się Dildo).

Po opuszczeniu pomieszczenia ujrzysz w prawym dolnym rogu ekranu migający wizerunek jedynki. Wytrzyj nos swoim Cybersniffem 2000. Znajdź odpowiedni numer na karcie i lekko go podrap. Powąchaj ten kwadracik i napawaj się zapaszkiem morskiego powietrza. Możesz się tu natknąć na grubą, straszliwie nadużywającą słów zelżywych piratkę Jancię. Otwórz skrzynkę z wężem strażackim (Fire Hose Case). Weź wąż. Pogadaj z Jancią - wyczerpawszy wszystkie opcje uzyskasz kilka informacji. Tę przykład, że zmieszanie seksualnego nawilżacza i dezodorantu wywołuje eksplozję. W ten właśnie sposób Peg straciła nogę. Wybranie opcji Inne i wypisanie słowa KASIA da ci sporą wiedzę o kapitanie. Obejrzyj sobie żywopłotową owieczkę i weź owoce kumkwaty. Przydadzą ci się później. Przejdź w lewo i pogadaj z Rodem. Zajmuje się on zabawianiem dzieciarni (której nikt w TAKI rejs nie zabiera). Pogadaj z nim, pokaże ci kilka sztuczek z balonami. Nieeezłe! Tymczasem przejrzyj INWENTARZ i obejrzyj swą kartę konkursu twyrdziela. Masz na niej wypisane konkurencje:

1. Ciskanie podkową.
2. Turniej gry w kości (Craps Tournament).
3. Pokładowe kręgle.
4. Lovemaster 2000.
5. Turniej mistrza patelni.
6. Najlepsze ubranko.

Zacznijmy od turnieju mistrza miłości - Lovemastera. Odszukaj pokładową bilbliotekę i obejrzyj wszystkie książki (w jednej znajdziesz informację, jak zbudować elektromagnes). Bibliotekarką jest Victoria Bibliofilska. Pogadawszy nią dowiesz się, że jest wyraźnie niedopieszczona i mocno wyposzczona. Jeśli podczas rozmowy wybierzesz opcję

Inne i wpiszesz KSIĄŻKA, Victoria odwróci się i zajmie wyszukiwaniem książki w komputerze. Weź wtedy klej roślinny (Mucilage) i na razie spadaj. Przejdź do przebieralni (Clothing Optional Room), idź w prawo, aż zatrzyma cię Dick. Pożycz od niego kostium (choć nie jest najwytworniejszy). Na bezrybiu i rak ryba! Cybersniff pokazuje ci 2, zabierz się więc do wąchania. Następnie pogadaj z Drew Barringmore. Dowiesz się kilku rzeczy.

Po pierwsze primo - posługacz (Cabin Boy) zamknął jej ubranko w miejscu, do którego biedaczka nie może się dostać. Po drugie primo - koktail Gigantyczna erekcja (w rzeczy samej nazwa tego koktailu brzmi nieco inaczej) przyrządza się okropecznie długo. Po trzecie primo - książeczka, którą chętnie przeczytałaby (chyba) Victoria (Erotyczne przygody Herkulesa), jest w posiadaniu Drew, ale panienka jeszcze z nią nie skończyła. Wracając weź stronę z magazynu i poczytaj o duecie Dzbanuszki.

Niezłe babki. Przejdź do swojej kabiny (Cabin 0) i skorzystaj z pryczy. Przed wyjściem weź papier toaletowy i nawilżacz. Potem wyjdź i udaj się do przebieralni, potem zaś na basen. Drew już przeczytała książkę, możesz więc ją od niej pożyczyć. Przejdź do biblioteki i zagadawszy Victorię, porwij (gdy się odwróci) ze sterty książek pierwszą z góry, potem szybko zdejmij jej okładkę i przełóż ją na "Erotyczne przygody Herkulesa". Odłóż spreparowaną książkę na miejsce i zmiataj. Wróć tu za chwilę... i pogadaj z odmienioną Vicky.

Po upojnej nocy przejdź do kabiny, w której odbywa się turniej erotyczny, i skorzystaj z karty turniejowej. W tym celu musisz wetknąć kartę w usteczka. Naciśnij też zielony guzik z prawej. Niestety, Larry'emu rzeczywiście daleko do tężyzny i jurności Herkulesa. Ale można to nadrobić sposobem. Gdzie Larry nie może, tam babę pośle... Wróć do Vicky i zaproponuj jej powtórkę - dowiesz się, że niestety nie jesteś w te klocki najlepszy (co prawda, to prawda). Podpuść dziewczynę, aby sprawdziła swe umiejętności w turnieju Lovemaster. Ona powiada, że nic z tego, bo członkowie załogi mają szlaban na rozrywki przeznaczone dla gości. Ale przecie Larry może jej pożyczyć swoją kartę konkursową. Dobra nasza - Larry wygrywa w cuglach.

Teraz powinieneś spróbować swoich sił w konkursie na najlepsze ubranko. Przejdź do rejonu, gdzie odbywa się konkurs i rozepnij rozporek manekinowi - nie żartujemy! Okaże się, że w tym miejscu sprytnie ukryto czytnik kart.

Kiepściuchno - zaledwie dwa punktale. Wygląda na to, że i tu trzeba będzie nieco pomóc losowi. Przejdź do sali balowej kapitana Queega (Captain's Queeg Ballroom).

Pogadaj z dziewczyną siedzącą za deską kreślarską. Jest to sławna (a raczej niesławna) projektantka mody, Jamie Lee Coitus (jakbyś pytał, po łacinie COITUS znaczy to, na co Larry zawsze ma ochotę, a co - jak do tej pory, kiepsko mu wychodzi). Dowiesz się, że jej pomysły skradł Calvin Klone i sprzedał jako swoje. Oczywiste jest, że dziewczyna potrzebuje pomocy rycerskiego Larry'ego. W tematach do rozmowy wybierz Inne i pogadaj o garniturkach. Dziewczyna może je zaproponować jako ostatni krzyk mody retro, musisz jej tylko dostarczyć odpowiedni materiał na uszycie modelu. Możesz wygrać!

Gdzie jednak - u licha - zdobyć poliester? Aaa... żagle są z poliestru.

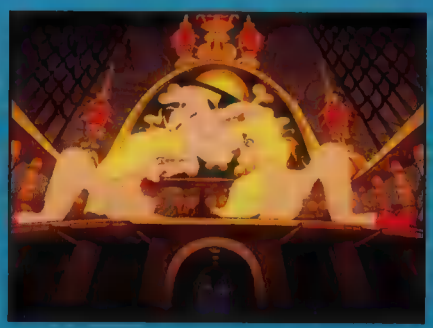
Przejdź do ogrodu rzeźb (El Replicant Sculpture Garden). Znajdziesz tu gigantycznego Davida z kart i równie sporą, prawie ukończoną Wenus z kości do gry. Kliknij Wenus i jej prawą stópkę. Weź dwie kostki z jej palucha. Psiakość. No, trudno. Wyjdź i wróć po chwili. Rzeźbiarka gdzieś sobie poszła i możesz wleźć na drabinę; w skrzynce z narzędziami znajdziesz śrubokręt. Złaź na dół i przejdź do pomieszczenia oznakowanego TYLKO DLA PERSONELU (Employees Only). Nie przejmuj się tymi wszystkimi czytnikami odcisków palców i DNA, wal prosto do drzwi i wybrawszy opcję Inne, pchnij je po prostu. Oho... ktoś zapomniał je zamknąć. Dobra nasza!

Wlazłszy do środka, weź zza ekspresu do kawy tubkę nawilżacza (KZ Sexual Lubricant) i kabel do automatu (Jackpot Preventer Vire), wiszący nad pucharem na ogolone kości do gry. Przeczytaj także wszystkie ogłoszenia, dopóki nie zaczną się powtarzać. Oooo... ta wiadomość o goleniu kości do gry może ci się przydać!

Gdy już weźmiesz to, co ci doradziliśmy, przejdź na najwyższy pokład i wespnij się po drabince na maszt - nie bez zdziwienia przekonasz się (popatrzywszy na nie pierwej), że żagle są z poliestru. Tylko jak je opuścić? Na mostku muszą być jakieś urządzenia kontrolne, ale psina nie wygląda przyjaźnie. Fruk mu w rzętak. Wyjdź na pokład i śrubokrętem otwórz skrzynkę rozdzielczą na ścianie, potem kablem do jackpota zewrzyj styki górne i dolne i po zabawie. Gdy tylko przez głośniki zostanie podany jakiś komunikat, żagle jadą w dół. Genialne, drogi Holmesie! Właź ponownie na maszt i... psiakość, nie masz czym przyciąć płótna! Żeby to pchły zdeptały! Nóż pewnie znajdziesz w objadalni - elementarne, drogi Watsonie! Skorzystaj z mapy i udaj się do objadalni (Heaving Ho!). Wielka lodowa rzeźba kapitan Twyrdej. No, dalej, poliż ją! W głębi pokoju znajdziesz drzwi, które na razie pozostaną dla ciebie zamknięte.

Zbadawszy objadalnię, zobaczysz michę peklowanej fasolki (Bean Dip). Nie możesz się jej oprzeć. Zjedz trochę! No, fasolka to fasolka, nic na to nie poradzisz. Kliknij postać Larry'ego i przekonaj się, że masz nową opcję. "Fart" (Wall). Wypróbuj ją. No tak... Cybersniff 2000! Powąchaj!

Nieopodal zobaczysz kucharza (Meat Carver). Pogadaj z nim. I zjedz porcję nieświeprzowiny (s'Pork). Pogadaj jeszcze i zamów drugą porcję. No, kucharza zemdliło i poszedł precz, ty zaś szybko, korzystając z jego nieobecności, świśnij mu nóż i żarówę z podgrzewacza (Heat Bulb).



Gotów już jesteś na zdobycie żagli. Wracaj na górę, wespnij się na maszt i poczekaj na jakiekolwiek ogłoszenie. Gdy żagle zjadą w dół, wytnij nożem trochę płótna. Niestety, zostajesz tu na noc. No, ale przynajmniej masz płótno. Rano udaj się do sali balowej i daj materiał Jamie. Skończysz na golasa przed swoją kabiną. Ale Jamie coś ci w sali zostawiła, wróć tam nie mieszkając. Aaa... notatka. Masz się spotkać z Jamie na zapleczu (Backstage). Dobra nasza! Ruszaj i przygotuj się na gorące powitanie. Chyba im się podobało... Zdarli z ciebie garnitur... Wróć do swej kabiny, potem zaś udaj się na miejsce turnieju elegantów. Spróbuj jeszcze raz. Zwycięstwo!

Czas zagrać w kości. Udaj się do kasyna (Pair o'Dice Casino). Tłok przy stole? Nie pękaj, podejdź i puść bąka. To znaczy zajrzyj do objadalni (albo może lepiej tyjalni), zjedz fasolkę i wróć do kasyna. Puszczanie bąka w kucki ma skutek nieludzki! Stół jest wolny, możesz pogadać z krupierem. Po krótkiej rozmowie spróbuj odejść na bok i "ogolić" (papierem toaletowym!) kości, które wziąłeś z rzeźby Wenus. Gdy Jacques da ci kości kasyna, zagraj "ogolonymi" i już.

Gdy tylko zaczniesz wygrywać, podejdzie panna Dewmi Moore (jakby to imię i nazwisko... ooo... "Zroś Mnie Jeszcze!") i zaproponuje grę w jej kabinie. Zagrasz z nią w rozbieranego. Zasady są proste; wielokrotnie zapisuj grę, a wygrasz. Dziewczyna zacznie się rozbierać. W końcu, kiedy Larry (niemal) będzie już w siódmym niebie, odurzy go jakimś świństwem i zniknie. Ocykasz się w jej basenie i znów musisz wracać do siebie goły jak święty turecki.

Dowiadujesz się tymczasem, że wygrałeś turniej elegantów.

Wróć do kajuty Dewmi i weź to, czym cię odurzyła (proszek orgazmiczny). Wróć na pokład spacerowy i pogadaj z Peggy. Spytaj ją o posługacza (Cabin Boy). Przejdź do kajuty oznakowanej TYLKO DLA PERSONELU i spróbuj otworzyć sejf w szafce - druga od lewej w najniższym rzędzie. Nie znasz numeru? Wróć do Peggy i spytaj ją o kombinację. Peggy jest wszechwiedząca (38-24-36), choć przeklina, aż pokład pęka. Po dostaniu się do środka pogadaj z posługaczem, noszącym egzotyczne imię Xqwzts. Spytaj go o świńskie fotografie (Dirty Pictures). Następnie zainteresuj się, jak je zrobił, i wreszcie kup od niego kilka zdjęć.

Wyjdź i udaj się do wielkiego holu (Das Granade Atriumo). Pogadaj z Piotrusiem skarbnikiem i użyj białego telefonu z kolumny obok recepcji. Poplotkuj. Wróć na pokład spacerowy i spytaj Peggy o posługacza. Wprost rozpaczliwie potrzebny mu jest

paszport. Twój ma Piotruś skarbnik, ale nie odda ci go bez jakiegoś dowodu tożsamości. Cóż, masz (świńskie) zdjęcia, klej (Mucilage) i kartę identyfikacyjną (do kabiny). Połącz to wszystko i pokaż Piotrusiowi. Daj paszport posługaczowi. Zwieje, ale zostawi uniwersalny klucz. Da ci on dostęp do trzech nowych pomieszczeń, które wcześniej były dla ciebie zamknięte.

Przejdź do sali balowej i przeczytaj notatkę, którą zostawiła ci Jamie. Wygląda na to, że sprawy nie stoją tak źle, jak myślałeś. Wróć do swojej kabiny i spróbuj spłukać toaletę. Brakuje wody? Nie problem, zaczep wąż strażacki do zaworu obok schodów i drugi koniec wetknij w zbiornik. Spłucz! No proszę! Przejdź na pokład I poszukaj dwu kąpiących się piękności. Pogadaj z nimi. Okaże się, że są to panny Dzbaneczki (mamunia i córeczka), o których już czytałeś. Dowiesz się, że podgrzana nieźle mieszanka Spandexu i Silicone Lubricantu ma na obie panie dość... szczególny wpływ. A-aa... Może powinieneś to wypróbować. Nieco później, jeśli łaska. Na razie przejdź do baru i zamów sok limonkowy (Lime Juice). Potem zamów gigantyczną erekcję (Gigantic Erection). Barman powie ci, żebyś chwilkę zaczekał. Gdy zniknie, wyjdź z baru i wejdź do kajuty po lewej od okienka baru. Tu właśnie panny Juggs przygotowują się do swego numeru. Podmień swój nawilżacz (Silicone Lubricant) na dezodorant, który stoi na półeczce. Sprawdź ich system Karaoke. Nie zapomnij wcisnąć czerwonego guziczka obok zestawu odtwarzającego. Wyjdź z kajuty i zauważ, że zgasł reflektor. Podmień żarówę na twoją lampę ogrzewającą. Powinno poskutkować! Zamów jeszcze raz to samo, wróć do kajuty panien Juggs i włącz reflektor. Może ci się poszczęści i zobaczysz Dzbaneczki, jak się przebierają. Widok wart grzechu! Wyjdź, połaź trochę i wróć na występ panien Juggs.

Niezłe są, a prawdziwa zabawa zacznie się, gdy poproszą o ochotnika z sali. Oczywiście zgłasza się Larry i... Jak zwykle, do kabiny wracasz goły niczym gwóźdź. Wróć do holu i wejdź na scenę schodkami z prawej. Weź pilot (Remote) i pobaw się z Mr. Karaoke. Weź też pas świetlny (Battery Powered Chase Lights). Teraz przejdź na pokład, na którym odbywają zawody w ciskaniu podków. Aby przystąpić do zawodów, musisz wetknąć centaurowi swoją kartę TMT pod ogon, czyli w... Właśnie! I graj. Niestety, nie bardzo ci wychodzi. Trzeba uciec się do podstępu. Wyjmij kartę i wróć do ogrodu rzeźb (Sculpture Garden). Wespnij się na drabinkę i owiń pasem panien Juggs (Battery Powdered Lights Chase) wystający z sufitu stalowy trzpień. Wróć do ciskalni podków i włącz pilot, używając go na paliku. Teraz wetknij kartę centaurowi w tylek i raz jeszcze zagraj w podkówki. Jeśli się nie domyśliłeś, to podpowiemy, że skonstruowałeś (i włączyłeś pilotem) elektromagnes, bo trzpień pod pokładem jest właśnie końcówką palika do łapania podków. Dobra nasza! Jakże słodko słucha się komunikatu o zwycięstwie!

Kręgle

Wetknij kartę TMT ▪ zęby morsa i popisz się rzutem. No tak, pierwsze koty ▪ płoty. Przejdź do kwatery posługacza I za pomocą śrubokręta odkręć kratkę wentylacyjną. Aaaa... dostałeś się do jadalni. Dzieje się tu wyraźnie coś podejrzanego! Kliknij w mroku na Larrym (tkwi gdzieś pośrodku, wysoko i nieco ▪ prawej). Rozbierz się (Undress). Dla towarzystwa Cygan dał się powiesić. Nie trafiłeś! Znów wracasz do swej kajuty jak hrabia z Monte Carlo.

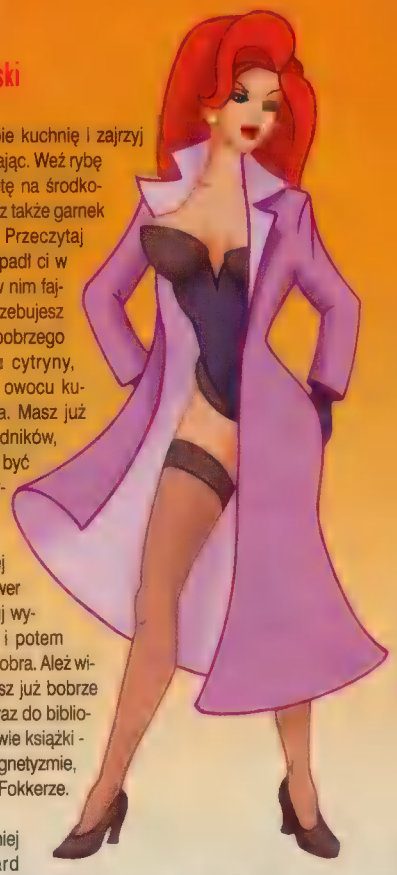
Wita cię kobieta w czerni, którą zauważyłeś już wcześniej. Wdajecie się w dyskusję, która okazuje się całym ciągiem nieporozumień. Kobieta daje Larry'emu przedsmak tego, co go czeka, jeśli spełni jej oczekiwania, uzyskuje odeń obietnicę pomocy i opuszcza kajutę zostawiwszy chusteczkę. Eep!

Ubierz się i weź chusteczkę, po czym przejdź do objadalni. Rozejrzyj się, zaciągnij wonnym powietrzem i przyjrzyj się krzesełku w dolnym lewym rogu ekranu. Pod krzesłem znajdziesz polisę ubezpieczeniową na życie. Trzeba ci się dowiedzieć, kim jest dama w czerni. Przeczytaj polisę, potem udaj się do skarbnika i spytaj go o pana i panią Boning. Nic z tego, milczy jak grób. Trzeba inaczej. Przejdź do białego telefonu i kilkakrotnie zadzwoń do Boningów. Potem znów pogadaj z Peterem i spytaj o wysokość swego rachunku. Kiedy pójdzie go sprawdzić, spójrz na jego telefon I naciśnij czerwony guzik LND, by odczytać numer kabiny Anette Boning. Czas złożyć jej wizytę. Trafiasz do mrocznego pomieszczenia z łóżkiem, wskakuj więc i do roboty. Noooo... coś poszło nie tak, to nie Anette była w łożu. Zgwałciłeś staruszka i to na amen! Nieporozumienie, drobne wprawdzie... ale znów lądujesz goły w swojej kajucie.

Ubierz się i wróć do kabiny pani Boning. Zadzwoń, pogadaj i daj jej polisę ubezpieczeniową. Odwdzięczy ci się, wręczając półmiliardowy plik akcji. A Larry miał ochotę na obłapkę! No, ale możesz wygrać turniej kręglowy.

Jak? Bardzo prosto. Odszukaj na mapie tylną ładownię (Aft Hold). Otwórz kluczem posługacza. Aaaa... to tutaj robią kręgle? Może spróbujesz wywołać na kręgielni maleńką eksplozję? Otwórz zbiornik na kręgle (na prawo) i spryskaj kręgle dezodorantem. Teraz zajrzyj do INVENTORY i użyj żelu KZ na chusteczce pani Boning. Wróć na pokład (tu gra się w kręgle), użyj karty w paszczy morsa i weź kulę. Przetrzyj kulę chusteczką - Larry zawsze lubił czystość. Ciśnij kulę. I wygrałeś!

Turniej kucharski



Odszukaj na mapie kuchnię i zajrzyj do niej nie mieszkając. Weź rybę (zawiniętą w gazetę na środkowym stole). Zabierz także garnek (Pot) i sól (Salt). Przeczytaj magazyn, który wpadł ci w ręce. Znajdziesz w nim fajniutki przepis. Potrzebujesz do wypieku soli, bobrzego mleka(!), soku ▪ cytryny, odrobiny pleśni i owocu kumquaty. Do dzieła. Masz już trzy ▪ pięciu składników, reszta nie powinna być trudna do zdobycia.

Przejdź do dolnej tylnej ładowni (Lower Aft Hold) i spróbuj wydoić (opcja Inne i potem Mleko) któregoś bobra. Ależ widok! Widzisz, masz już bobrze mleko. Przejdź teraz do biblioteki i przeczytaj dwie książki - jedną o elektromagnetyzmie, drugą o niejakim Fokkerze.

Przejdź do przedniej ładowni (Forward Hold). Wyjdź i zajrzyj na tablicę wyników obok kajut kapitańskich. Nooo... niewiele brakuje! Zapukaj i przekonaj się, co to znaczy wygrać turniej kapitański. Przejdź na basen I pogadaj z Drew. Spróbuj ją namówić, by zajrzała do twojej kabiny. Niestety, dziewczyna nie może opuścić basenu, bo posługacz ukrył gdzieś jej walizkę z ubrankami. Przejdź do przedniej ładowni, gdzie odnajdziesz walizkę Drew. Weź bagaż i przejdź na basen; powiadom Drew o odzyskaniu walizki. Dziewczyna przyjdzie do kabiny Larry'ego i wejdzie pod prysznic. Płucze się i płucze; jak ją stamtąd wyciągnąć? Spłucz toaletę. Niestety, Drew nie sądzi, by to było zabawne. Wyjdź, przejdź się gdziekolwiek i wróć do swej kabiny. Kratka wylotowa pod prysznicem pokryła się pleśnią (Mold). Weź trochę tej pleśni i przejdź do salonu, gdzie możesz zarobić pięć punktów, jeśli choć przez chwilę posłuchasz żartów o Clintonie. Przejdź do kuchni.

W kuchni wlej bobrze mleko do wytłaczarki sera (Cybercheese 2000). Zapraw ser kumquatą, solą i pleśnią; dopraw trochę proszkiem orgazmicznym. To powinno zrobić na sędziach wrażenie. Przejdź na miejsce degustacji, daj sędziom twój placuszek. I oczywiście wygrywasz! Brawo, wszystko przed tobą.

Została ci tylko kapitan Kasia.

Przejdź na mostek i zapukaj (Knock) do drzwi. Właśnie wynoszą ostatniego zwycięzcę, który dramatycznie ostrzega cię przed panią Thygh. A, do czorta z nim! Nie po to ponosiłeś te wszystkie ofiary, by teraz rezygnować. Okazuje się jednak, że twój wygląd nie zrobił na walkirii (wejściu Larry'ego towarzyszy kapitalny motyw z Wagnera) wrażenia. Pogadaj z nią i daj jej plik akcji. Noooo... tylko dlaczego Larry'emu ZNOWU proponują kajdanki?

Zabawne gagi twórców gry, tzw. wielkanocne yaya (odkryłem dwa). 1. spróbuj wydoić bobra w bibliotece; zobaczysz, co się stanie, gdy wejdziesz do garderoby Dzbanuszków; 2. spróbuj pchnąć roślinkę przed Drew.

El General Magnifico

producent: Top Ware
platforma: PC

Agharta

Pierwsze zagadki

Pewnie wiesz sprawą jest takie pomalowane się w teren, by nikt Cię nie zauważył. Tutaj obowiązuje dokładnie ta zasada. Ukryć się w gąszczu roślinności. Zwierząt jest dość dużo – ale nie wdawaj się z nimi w walkę, zachowuj się jak fotel albo uważaj, by nie zostać zjedzonym przez zwierzęta. Jeśli odległość jest za wysoka, zawsze możesz się schylić (Ctrl) albo kucnąć w dół. Często używaj kombinacji X i Z, by zmienić kąt widzenia kamery, gdzie jest to możliwe (niektóre kamery w pewnych miejscach). Twoimi sprzymierzeńcami są zwierzęta, z którymi zostaniesz zaprzyjaźniony. Są to tukan, Kapibara, Capybara i Sloth. Gdy chcesz, by któreś z nich poszło za tobą, musisz je najpierw nakarmić owocami. Jeśli chcesz, by zwierzę przestało za tobą podążać, wciśnij Ctrl. Pamiętaj, że zwierzęta mogą się nawzajem zaprzyjaźniać – jeśli nimi się zajmiesz, mogą zaprzyjaźnić się inne (i pewnie ich dzieci). Trzymaj się przy sobie – zwierzęta nie tylko pozytywnie nastawione do ciebie. Niektóre z nich będą cię atakować, a nawet zjadać. Jeśli zostaniesz ranny, musisz się gdzieś schować, by zregenerować energię. Jeśli zostaniesz ranny w walce, gdy zostaniesz ranny, musisz się gdzieś schować, by zregenerować energię bez walki – choć nasz bohater siły ma dość dużo. Jeśli chcesz podjąć zmagania z przeciwnikiem, gra sama "odzywa" się w pewnych momentach – ale (rzecz oczywista) sytuacja nie musi wtedy być ta sama – przeciwnik może się wycofać z walki, zmienić zachowanie albo nawet uciekać. Nie podejmuj się walki i nie wdawaj w dyskusji.

Ważne jeszcze – mam silne wrażenie, że wszyscy potencjalni fani tej gry już przyzwyczaili się do tego, że w grach na konsole przedstawiane są platformowe. Jak w klimatyczne przedmioty twoim głównym narzędziem jest mapa z lokacji na której znajdują się twoi przeciwnicy z otoczeniem najczęściej pełnym na ekranie kamieniami w tunelu, niemile widzianymi. Ale za to gdy nie jest ciemno!

Po katastrofie samolotu, gdy wylądujesz na plaży, musisz przynieść pojemnik z wodą, by nie umrzeć z pragnienia. Przejdź dziennik i wyciągnij z niego wszystkie przedmioty z tekstu. Weź w łapę kamień, a potem pomyśl w jaki sposób zdobyć wodę. Najlepiej zejść na dół plaży – nie biegnij, bo zwierzęta przyjdą do ciebie później. Przejdź uniki, ataki i wydawanie rozkazów psu. Powinieneś już pamiętać, że pies może szybko zginąć w walce z wyższymi zwierzętami – dlatego trzeba je wydawać pojedynczo. Przyjaciół.

Trafisz na kolonię zwalczających przeciwników – nie musisz się w bijatykę, tylko przechodź szybko. Przejdź ku mapie, która pozwoli, możesz przejść obwodnicą kamieniami, pomiędzy jednak – nie zostaną tylko pozbawione, po jakimś czasie pojawią się i znów zaczną cię dobierać do skóry. Przyjdź niezłomnie w lewo.

Teraz na mapie, gdzie jest kilka białych (i zanim na przykład znajdziesz wyjście małpy oraz platformy ruchu i kamienie. Powinieneś zaznaczyć się na ostatnim i kamienie małpy się dość ruchliwe. Jeżeli chcesz cię kamieniami, do uniki (Ctrl). Gdy spróbuj przejść na mapę, będzie odpowiedź i podejdź do przejścia – mapę po mapie widzisz gdzie. Jeżeli przeciwnicy się na poziomie linii, przejdź się wokół nich i podejdź ku nim – jak mówiłem, ty mówisz, zawsze możesz uciec się biegnąc (Ctrl). Z miejsca jako zwykle od kamienia możesz się przedostać do następnej mapy – w dół.

Pamiętaj wyżej w pomoc w tej grze. Znajdziesz tu dużo ze skarbami i innymi wyjściami, które mogą się przydać, gdy zawalczysz przeciwko. Pamiętaj w pomoc oczami w którym znajdziesz mapę, gdy przeczytasz – zwróć uwagę, jeśli zaczną być ruchome, najlepiej ją kamieniami. Wróć na stację kolejki linowej i tu mieli.

Na południu – widzisz zamek, gdzie podążasz się co dalej, pamiętaj, gdzie mapy, od mapy. Zbadaj za Archa kilka pierwszych pułapek, nacisnąć spadnie. Sprawdź w tym, by je zostawić dość daleko od kolejnych. Uważaj się tak mocno, aż wyjdziesz na mapę, gdzie przejdź do pułapki – widzisz wyjście trzeba zmierzać do platformy i wreszcie do wózka (pamiętaj, że metry nie liczą się – w razie czego zawsze możesz się w nie schronić).

W wagonie podjedziesz do West Twin, jest to ogromna wyspa, na której czeka na wiele przygód. Podróż trochę potrwa, przygotuj się na nie, nawiąż się więc do gadania i powiedz wiadomości. Podczas drogi zauważysz tajemnicze wieże – na razie nie masz nic do gadania, je dziesz spokojnie dalej.

Na West Twin są nowe małpy i nie, że inne niż. Niestety, ich upierdliwość nie zmienia się w stosunku do tych. Ponieważ są dość dużo, musisz przemknąć niepostrzeżenie. Najlepiej będzie, jak uczysz na południe. Innymi w dół skarbu. Jeśli małpy zbliżają cię kamieniami, skryj się za drzewa. Kiedy trafisz na kolejną czaszkę umieszczoną na palu, weź ją, ma okaże się przydatna.

Podłoże przed w południowo-wschodniej części skarbu są tu małe drobne gryzonie (uważaj, uważaj!), które jedzą mogą nieźle pogryźć. Kiedy na ziemi ciągnie. Gdy zamiast gryzonie zwierzę, nie strzelaj z pomocą.

Jest wiele dróg, musisz także pomyśleć po okolicy, ale jest to między bezpieczne. Najlepiej niedaleko spotkasz na południu, aż trafisz na 3 kalkonoidów (dwa mniejsze bardziej tutaj). Ponieważ nie lubią wody – szybko skoku, aż do nie. Skocz na lewo – zwab zwierzaki do wody – a potem zejdź na dół do dużego placu i dalej na futerałowi na kamienie – nadal jakiś kawałek. Potem znów skocz się w wodzie. Masz ukazane Agharta, wieżami, helikopterami i pałacem. Odpocznij i obejrzyj, to, co znalazłeś. Następnie wyruszysz – ku południowi, gdzie trafisz na...

Mrówce jajo. Weź je, uniknąć pająki. Pobiegnij ku wschodowi. Jest tam zasadzka, która skierowana się na południe. Zobaczysz nagi wyjście i sterowiec bombardujący ukrytą w lesie. Ponieważ nakazuje do ciekawskich jajek by tak nie było, nie zabierałbyś się do gry, skieruj się w lewo. Uważaj, pułapki między drzewami. W lewo możesz znaleźć ich bombardowania. Przejdź na wschód. W wieniu mapy za wejściem otrzymasz jeden nowy. Podejdź do niego. Przeczytaj wszystko, wróć na południe i ku zachodowi.

Wróć do wylotowej wieży – teraz już wiesz, czemu wygląda jak wygląda. Przejdź na południe i na wschód. Pokonaj trzech bossów na wschodzie. Najlepiej kierować się Gaki na wschód. Nakierować się na nich – spora plaga [illegible] kamieniami. Nie uciekaj się na [illegible] tylko wtedy, gdy [illegible] się na wschód. Kiedy [illegible] się albo [illegible] bydlę [illegible]. Kamienie [illegible] na [illegible] ale [illegible]. I wreszcie [illegible] [illegible] [illegible]

u podstawy [illegible] skieruj się w lewo. Podejdź ku [illegible] windzie na [illegible] w górę [illegible] popłynąć na [illegible].

Po [illegible] się z windy [illegible] okazję [illegible] nu [illegible] na [illegible]. Po drodze [illegible] Dotarłszy do [illegible] się, [illegible] za pośrednictwem klawiszy L i P). Podejdź do [illegible] na [illegible]. Teraz [illegible] i gotowa do działania - o tym się [illegible] na zewnątrz. [illegible] do [illegible] ją [illegible]. W [illegible] z przyl[illegible] milionów [illegible]...

[illegible] by mieć je po [illegible] wal niezłomnie w dół [illegible] tkasz [illegible] jajami, zbierz tyle [illegible] ile [illegible] Dotarłszy [illegible] skieruj się w dół i ku lewej.

[illegible] na prawo także [illegible] same [illegible] w miejscu, gdzie są [illegible]. Musisz dotrzeć do wody [illegible] w dół [illegible] nie. [illegible] w górę [illegible] jąc [illegible] w górę i znów ku prawej. [illegible] Skieruj się ku [illegible] w górę. [illegible] tu gdzieś tu jest [illegible] szyć [illegible] do domu.

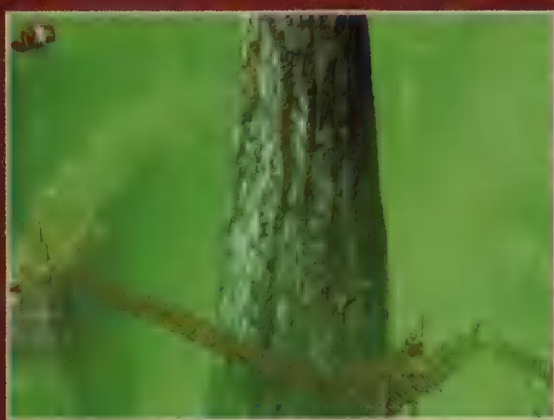
W domu jest kolejny klucz. Weź go, wyjdź na zewnątrz i [illegible] w dół, a potem w lewo i na północ. [illegible] się na [illegible] klucza [illegible] mieć w [illegible] się na [illegible] w wodzie [illegible] wania się w [illegible] się [illegible]. Trzeba się [illegible] Skieruj się na prawo [illegible] tem [illegible] dołem i skieruj się w górę, ku prawej [illegible] do [illegible] z robotą i trafisz na [illegible] Zabierz się w górę po [illegible] i nie wpadnij w ślepia mrówkom. [illegible] Podnieś na [illegible] tro.

[illegible] a potem [illegible] by wieżę [illegible]. Wróć do robota. Zanurzywszy się pod wodę skieruj się w prawo. [illegible] na następnym ekranie znów wal w prawo. Trafisz na stały ląd. Dalej [illegible] - w prawo.

Wspiąwszy się na kładkę z dołu i po prawej możesz obejrzeć sobie bagna. Po [illegible] zaraz potem, trafisz na kładki z lewej. [illegible] bohater się odwrócił i ruszył dalej. Przejdź w prawo. [illegible] na [illegible] w dół i z lewej. Znowu bagna. [illegible] pojawia się [illegible] z [illegible]. Skieruj się [illegible] przed sobą. Spróbuj się dostać na platformę po lewej [illegible] by mrówka cię nie zobaczyła. [illegible] gdy zacznie się odwracać do ciebie tyłem. [illegible] na platformę, przejdź w dół. Masz przed sobą trzy platformy. [illegible] się na tę z prawej i wyjdź dołem - też w prawo. [illegible] musisz przejść [illegible] obok mrów i przedostać się do pompy w [illegible] na [illegible] na północ [illegible] górą [illegible] musisz [illegible] Tym razem [illegible] z lewej, wal [illegible] przed siebie i w górę. [illegible] trafiłeś na [illegible]. Na platformach możesz [illegible] Weź je [illegible] schodami i [illegible].

Skieruj się potem w lewo - tędy tu przyszedłeś, pamiętasz? [illegible] się w dół i ku prawej [illegible] dziesz [illegible] w dół i na prawo. Widać już wyjście z bagien [illegible] Teraz trzeba tylko skręcić. Kliknij teraz po lewej i na dole. Każ [illegible] Kiedy się tam [illegible] każ mu przejść na prawo.

Teraz trzeba [illegible] w wodzie. [illegible] taka [illegible] by [illegible] do [illegible] tu, który mu wskazałeś, każ mu podejść do łodzi [illegible] się w górę i po lewej. Co prawda łódź ta nic nam [illegible] nie [illegible] więc niech [illegible] w [illegible] go na [illegible]. Terenu [illegible] mrówki



Jeżeli się [illegible] schyl się za kamieniem. [illegible] pokonać teren [illegible] gdy [illegible] w twoją stronę, [illegible] w wodzie [illegible] Potem [illegible] w górę, i z lewej [illegible] możesz też po prostu [illegible] na platformę i [illegible] ale [illegible] może się [illegible].

Przejdź na prawo. Nie skracaj drogi przez wodę, [illegible] się w niej [illegible] Po przejściu [illegible] znów skieruj się w prawo. [illegible] trafisz na [illegible] Po lewej [illegible] Ne [illegible] jak [illegible] się przez [illegible] Skieruj się ku [illegible] w górę. Gdy [illegible] na prawo trafisz na [illegible]

Trafisz na teren, gdzie [illegible] klawiszów X i Z [illegible] Na tu także czarne [illegible] Jeśli została ci [illegible] z zupą [illegible] możesz ją [illegible] do niej [illegible] potem trzeba [illegible] do [illegible] na platformę i [illegible] klucz. Z kluczem w [illegible] nie [illegible] zupy [illegible] baculinam" - siłą.

[illegible] Możesz nawet [illegible] kliknij PRM by [illegible] Na lewo [illegible] bombowieża - ale na razie [illegible] Kliknij w górę i ku prawej. Oczywiście na [illegible] z działkiem [illegible] Spróbuj [illegible] na dół i ku środkowi [illegible] jąc - ale uważaj, jedno trafienie i po [illegible] sił ty [illegible] Wyjdź [illegible] się rzeką na dół i [illegible].

A tu znowu działa. [illegible] zygzakując [illegible] Drzwi otwórz [illegible] Nie [illegible] tem [illegible] drzwi. Nie [illegible] do do mrówek [illegible]

[illegible] na [illegible] Wrócisz tu, kiedy [illegible] z Kucza. Teraz [illegible] na południe i w prawo. Znowu [illegible] w górę i ku środkowi [illegible] w [illegible] trzymane są [illegible] zabierz [illegible] Potem [illegible] ku lewej

Wróć na lokalizację, na której znalazłeś klucz. Wyjdź na zewnątrz i wskocz na most. Przejdź na koniec. Przy kolejnej rozgałęzieniu skręć w prawo. Zejdź po drabinie, klikaj wtedy w ekran górnym ogniu. Wyjdź w górę i w lewo, by wrócić do rozgałęzienia. Przed sobą musiał z działka rozstrzelać natrętną mrówkę. Wróć na dół i skręć w prawo. Teraz ostrożnie podejdź do krawędzi i zacznij obserwować. Potem w lewo, na platformę.

Na przeciwległym brzegu widzisz drzwi. Kiedy się w nie wejdzie, znajdzie się na prawo. Do wieża San Francisco. Zdawało się do nowo, upewnij się, że masz odkryty wały klucz w kanale. Wróć spod San Francisco - wieża zostanie odblokowana. Teraz wskocz kon- trolera. Dostaniesz mapkę nad palcem.

Wróć do mrówki, przed którą uciekłeś w górę, a potem w środkowy. Na dłonie i idź na północ. Trafiłeś w ciemny korytarz, gdzie wciąż latają karaluchy. Skieruj się na środek ekranu. Gdy zauważysz, że wali na ciebie spory kamień, pędź się biegiem (ekran). Spadły wy- płaszcz dużej pszczoły. Podejdź ku wyjściu pozostaw, ale uważaj, by nie zbliżyć się do lewy. Co prawda trafisz znów na lewo - wyjdziesz jest pomiędzy i ku dołowi. Trafiłeś na most. Wejdź, by zobaczyć, gdzie jest spory krater. Zobaczysz dziwadełko z Tokio. Skieruj się w dół i ku prawej. Trafisz na dość dziwaczne urządzenie z samochodem. Nie daj się złapać - jak zaczną się zbliżać, pędź się biegiem. Wyjście jest w dole i pośrodku.

Aby dojść wyżej, raz jeszcze skieruj pomoc w głąb i środkiem. Trafisz na dziwaczne, napędzane gremi. Aby uruchomić pomost, będzie zwabić helikoptera do koła napędowego - musisz go tam kilkakrotnie wywabić samego siebie jako przynęty. Znajdź na kalkonoida - ale nie za blisko, bo będzie zagrożony - a potem ruszaj do koła z mrówkami obserwującymi cię z oddali. Gdy wydostaniesz do koła, pędź się biegiem. Potem możesz spokojnie wejść na pomost, jeśli nie lubisz być żywą przynętą, wybierz podejście, w którym nie wpadniesz tam, gdzie pszczoły, choć może to jednak Ciebie nie zechcą. Twoim celem w tej chwili jest wieża.

Zdawałoby się na chybił trafił skieruj się w dwie lewe. Wejdź na kwadrat, który leży na prawo i w dół. Trzeba będzie wyjąć świątyć, więc skieruj w dwie na dół. Na razie jednak nie będziesz mógł pójść tam - na nurkowanie na tym etapie zawsze jest czas. Tylko skieruj go w dół i ku prawej, na dwie od niewielkiej palmy. Powinieneś trafić do miejsca, gdzie w tle jest widać zatokę. Spróbuj przebić się w górę i na prawo, unikając spadających owoców. Z dwie widać jakieś oznaki życia? Nic to, przejdź to, co spotkasz - by jednak wam pójść przed siebie. Z góry widzisz dziwaczne owoce mrówek. Musisz iść na prawo na drzewiankę, tamtą. Dotrzesz tam, wejdź się po rampie na jakimś. Wewnątrz jeszcze dwie się przybyłem na dwie. Pojawiłeś się zajęć na wschód zjawią się tu mrówki. Uważaj środek dużej półki. Po dążaj jak najwięcej rampie na lewo. Zatrzymaj się i na lewo nie biegnij. Poczekaj, aż mrówki się w górę podobny i trochę i nie martw się tym, co pójdzie za tobie mrówki. Przejdź dalej i dopiero wtedy pędź się biegiem na wschód w dół i w lewo. Wróciłeś do systemu jaskiń. Skieruj się ku najbardziej oddalonej.

Na wysokości w górę jest kilka ścieżek, po których zjawią się tu mrówki. Poruszaj kursor, możesz pędzić się biegiem ku wodzie. Teraz trzeba tylko wrócić przez pełne ciała pszczół i do pewnej, aby wcześniej nie ty kazałeś ci zainteresować. Są tu dwa wejścia - możesz wybrać dowolnie z nich.

Przypij się nowo odnalezionemu kluczowi i zanotuj kurs. Powtórz do telegrafu - wracaj się do góry ku pomostowi. Jak zwykle, przed kon- tynuacją odpoczniesz. Odszukaj helikoptera, który się do miejsca, gdzie widziałeś w dół, skieruj w górę przy. Możesz stąd zobaczyć pomost. Upewnij się, że masz wszystkie przedmioty, które zabrałeś mówkom z miasta - przydadzą ci się. Kiedy dostaniesz się na pomost, wejdź, zrób to, co robiłeś w poprzednich wieżach (wpisz kod i przejdź), a potem kon- tynuuj ją uruchomić. Turbowiatry wie- rzą, wyjdź na zewnątrz.

Teraz musisz wrócić do pałacu z dołu, zabrałeś klucz. Zwiększy się ten system jaskiń w grze. Ku nim, znów trafiasz do jaskiń, w dodatku pełnych nieżyjących na- stawionych robotów. Musisz je ominąć - wiedzą się ich mniej spostrzeżeń. Bacznie trzymaj są tu dwa. Wyjście jest u góry i na prawo. Potem skieruj się raz jeszcze ku górze i w prawo. Przejdź przez most. Teraz musisz się jeszcze wyjść w dół i przez nim. Daleko w tle pilot zauważy samowar i pędź. Idąc nim trafisz na puszczę dziwnych grzybowych. Skieruj się w dół i ku niemu. Teraz uważaj, nie dostać w oko kolcami z owoców.

Gdy nabierzesz się na mrówki zbierające owoce do swoich nor, wyjdź się z drzewem. Zrobiłeś zapasy na zimę owoc- mogą go wziąć dla siebie i zrobić na dłuższe chwile albo oddać im w mrówki. Spróbuj przedostać się na dół i w prawo. Na następnym ekranie uważaj na mrówki i pozwalaj się na prawo. Potem wyjdź się znów ki. Kliknij podłoże i zaraz, za chwilę. Pal i musisz wskoczyć w dziurę. Potem znów w prawo i jeszcze raz w dół i na prawo. Do i wyjdź do pałacu.

Nie podchodź do drzwi (mrówki zabiłaby się wyżej niż tolerancji ciał. Skieruj się tam. W wodzie znajdziesz ujście kanału ściekowego. Wejdź, przeskakując się za mur. Potem rozejrzyj wszystko z mierza, gdzie możesz zrobić kilka wartościowych kamery. Kliknij na ziemi - w prawo od miejsca startu.

Znów nastąpi zmiana kąta widzenia. Przejdź się i wejdź platformy mostu - gdy ktoś zacznie do ciebie strzelać, pędź się biegiem. I znów nastąpi zmiana kąta widze- nia kamery. Teraz spróbuj wejść z lewej strony. Wtedy pojawia ujście, które wiedzie ku wodzie. Kiedy znajdziesz się w wodzie, zmierzaj ku pałacowi (wiedzy wody. Potem, między rzędami kolumn, spróbuj się dostać do drzwi i poczyta sobie, by się zorientować w rozwoju sytuacji.

Zdawało się jedno pomieszczenie wieża do rozwiązania. Masz już klucz dostępu - więc wróć do wieży kontrolnej. Niestety, to ta, przez którą przejechałeś na początku kolejki- wiat teraz musisz tam wrócić - zajęć szczególnie niebezpieczne, bo i mrówki są poirytowane i ringują, gdzie im się dostać w tyk, sypnął.

W pewnym miejscu robotów wsiadasz do kolejki- wiek telegramu i poślij kod Londynu. Gdy rozmowy są- pozwolą na zasób zdobyć potrzebny i powie ci kod nadawczy. Podchodząc do pomocy kolejki wróć na jaśniej w West Twin, dostań się do wagonika i zacznij ski wieży londyńskiej. Z nikiem w tapę wsiąż do wieży i przedostań się na szczyt. Miasto ucieknie i rozbroić wie- że. Zanim zdążysz na swoim samowar podoła Profesor. To jego miałeś odnaleźć, ale - chyba już się tego domy ślasz - jeśli będzie dla świata, jak go zwabiłeś.

Dowiedziawszy się, że w trawie pełzły węże na pla- łonie sterowca, dostań się na miejsce, skąd będzie otwierał platformę pod innym kątem. Profesor jest uzbrojony i wściekły. Żyw wobec ciebie wrogie uczucia. Kry się - choć nie jest to łatwe, nie ma tu odpowiednich kamieni, a Profesor odbiera ci wszelkie wygodne argu- menty. Znajdź rozwidlenie, kolumnę, elementy podobne- zdjęcia z wodnych boków platformy - dostań się tam. Wtedy tylko, gdy Profesor odwróci się do ciebie ple- cami, przebiegnij przez środku wodnych pod osłoną. Wskocz w dół - i do zwycięstwa.

Sgt. Damned

producent: Ubisoft
platforma: PC

Hype: The Time Quest

Zacznijmy od tego, że gra, wbrew pozorom, nie jest wcale przeznaczona dla małych dzieci, a to ze względu na stopień akrobatycznych niemal umiejętności, jakimi musi wykazać się nasz bohater. Dodatkowym irytującym elementem jest niemożność zapisania jej w dowolnym momencie, co zmusza gracza do wielokrotnego powtarzania niektórych etapów (odradzamy Szanownym Rodzicom próby pomocy dziatwie w pokonaniu niektórych etapów; autorytetu Rodzice nie zyskają - chyba że dzięki zawiesistym i wielopiętrowym przekleństwom, jakimi niechybnie zaczną obrzucać autorów gry; nigdy nie wiadomo, czym można dzieciakowi zaimponować - ale równie dobrze można ten autorytet stracić). Serdecznie też doradzamy, byś przed przystąpieniem do gry przeczytał nasz opis i podkreślił w nim grubą kreską miejsca, gdzie możesz zapisać stan gry. Dobrze jest wiedzieć, ile i jeszcze zostało...

Po przejrzeniu instrukcji i obejrzeniu sobie wprowadzenia do gry zacznij od tego, że...

Pobiegnij przez przejście (w murze) na wprost i po schodach w dół. Tu znajdziesz nieco stukniętego czarodzieja Gogouda, który zaproponuje ci odświeżenie umiejętności władania mieczem (w końcu trzy setki lat spędzone w kamieniu to nie w kij dmuchał). Przywal mieczem w obydwie tarcze na pierwszym z manekinów, potem naśladując Wilhelma Tella traf z kuszy (używając otrzymanych właśnie strzał) w tarcze na drugim manekinie, a następnie przypiecz tarcze trzecim otrzymanym czarem (czar odnawia spożycie ziółek). Niemilec Gogoud nie puści cię dalej, dopóki tych trzech zadań nie wykonasz w stopniu zadowalającym. Po otrzymaniu klucza przebiegnij po moście na drugą stronę doliny (uważaj, bo na dół leci się dłuuuugooo!) i kluczem otrzymanym od Gogouda otwórz bramę znajdującą się na jego końcu. Po drugiej stronie znowu spotkasz tegoż samego czarodzieja, który wprowadzi cię w tajniki zapisywania gry. Po lekcji wejdź do tunelu, aby znaleźć się w lesie.

Tu ponownie zjawi się czarodziej, który wręczy ci mapę i wyznaczy zadanie (po łacinie zadanie to kwest, dlatego namolnych mnichów, którzy buszowali po okolicy zbierając datki na utrzymanie klasztorów, nazywano kwestarzami; kwesta była niekiedy osobliwie aktywna i niełatwo ją było odróżnić od agresywnego marketingu uprawianego przez wikingów). Na polance załatw dwa wilki, a następnie (przecież nie ma dla ciebie większej frajdy niż włażenie w rozmaite zakamarki, gdzie diabli wiedzą, co może cię zaskoczyć) przejdź przez otwór w skale. Teraz właź do tunelu zarośniętego bluszczem I podążaj nim, aż dotrzesz do polanki ze wściekłymi nietoperzami. Ogniem i mieczem, ogniem i mieczem! Pozbądź się ich, ■ następnie zapisz grę w księdze znajdującej się na podwyższeniu. Skieruj się głębiej w las. Po chwili trafisz na otwartą przestrzeń, na której zostaniesz zaatakowany przez miejscowego Robin Hooda (wersja beta, bez pozwolenia na dalsze rozpowszechnianie), niejakiego Maliqa. Nawtykaj mu do oporu, aż mu... eee... czapka spadnie, i wzbogać się zawartością jego sakiewki.

Z miejsca tego wiodą dalej dwie ścieżyny - jedna zaprowadzi cię do bram klasztoru, druga zaś głębiej w las. Klasztor sobie na razie daruj. Wędrując lasem napotkasz następnego jegomościa w zielonym ubranku, a na polance nieco dalej dwa dziki. Wypraw ich wszystkich do lego-zaświatów, ■ następnie skieruj się w stronę murów widocznych już na horyzoncie.

Kiedy dotrzesz do miasta, opuści się most zwodzony. Znokautuj czyhającego za nim strażnika, ■ następnie pogadaj z damą, która pojawi się za kratami. Teraz możesz już wkroczyć do miasta.

Uwaga! Daruj sobie na razie rozmaite pomniejsze kwesty, których celem jest nabicie Hype'owi kasy (wyścig z nagrodą cechu szewców, na ten przykład). Prawdziwy twardziel zmierza prosto do celu, jak grot z dłoni wzmiankowanego wyżej Robina H.

W mieście odnajdź studnię, wskocz do niej i zjedź na dół nacisnąwszy przycisk. Na dole naciśnij niebieski guzik, znajdujący się w ścianie pod drewnianą konstrukcją, na której wylądowałeś, a następnie szybko przebiegnij na drugi koniec pomieszczenia i wskocz na niewielką platformę windy, którą uruchomiłeś (pamiętaj, aby najpierw wykończyć nietoperza, gdyż w przeciwnym wypadku będzie próbował cię zrzucić z platformy).

Na górze wejdź w rurę (To lubię! To lubię!) i podążaj wonnymi kanałami, aż dotrzesz do fortecy. Na miejscu, opędzając się od strażników, przestaw dźwignie znajdujące się na obu końcach drewnianych chodników biegnących wzdłuż ścian, co spowoduje opuszczenie mostu zwodzonego. Skorzystaj z nowo otwartej drogi, a wewnątrz zamku podążaj korytarzami, aż dotrzesz do sali tronowej, gdzie zostaniesz pojmany (i Chuck Norris du... kiedy wrogów kupa) i osadzony w lochu. Jedną z niewielu zalet celi jest możliwość zapisania stanu gry.

Podejdź do drzwi i zabierz klucze strażnikowi, kiedy ten będzie przechodził obok. Za pomocą zdobycznych kluczy otwórz drzwi, wyjdź na korytarz i otwórz drzwi celi znajdującej się obok twojej. Siedzący w niej świątobliwy mąż (Talboth) podziękuje ci za uwolnienie i przyrzecze prawo wstępu do klasztoru. Wskocz na pryczę, naciśnij niebieski guzik, a następnie wyjdź na korytarz, wejdź po schodach na górę i pobiegnij korytarzem, aż dotrzesz do kolejnych schodów. Uważaj na Kościeja, bo chwilowo nie możesz się bronić. Na górze znajdziesz rozległą komnatę z magiem uwięzionym w klatce na środku. Zabierz broń ze stojaka po lewej, spacyfikuj kata (Yeah! Yeah!), ■ następnie przestaw dźwignię, aby uwolnić maga. Pogadaj z nim, a potem pognaj dalej korytarzem, mijając salę z duchami, aż dotrzesz do urwiska. Tu musisz wskoczyć na platformę na środku, a następnie przeskoczyć na drugą stronę. Jeżeli przypadkiem spadniesz (shit happens!), to przestaw dźwignię znajdującą się na ścianie platformy, a następnie wskocz na kamienny kwadrat po drugiej stronie.

Teraz czeka cię seria skoków z jednej platformy na drugą, aż dotrzesz na przeciwległy koniec korytarza. Tu możesz znów zapisać stan gry. Pobiegnij dalej przez most nad wodą, mijając kolejnego truposza, a dalej chodnikiem mimo wody. Teraz wspinaczka po schodach i... następna przeszkoda. Aby przedostać się na drugi koniec, musisz kolejno wskoczyć na dwie kolumny. Dodatkowym utrudnieniem jest fakt, że kolumny są już zajęte przez beczki. Musisz więc zniszczyć je (beczki! beczki zniszczyć! Ptysiu...) mieczem w locie, zanim wylądujesz bezpiecznie. Po drugiej stronie czeka cię wspinaczka po kolejnych schodach, po pokonaniu których staniesz oko w oko z Granslakiem.

Granslak to jegomość, któremu standardowy wzrost ludzika lego nie odpowiadał, skutkiem czego sprawił sobie dłuższe nogi. Na tyle dłuższe, że aby skutecznie razić go mieczem w czerep, musisz wbiec po schodach na wyższy poziom, a stamtąd wykonać skok w kierunku przeciwnika i walnąć mieczem w locie. Trudny ten manewr musisz powtórzyć przynajmniej kilka razy, co jest dość męczące. Kiedy w końcu się z nim uporasz, będziesz mógł zabrać sprzed tronu napierśnik pierwszego smoka (cokolwiek by to było). Za tronem możesz zapisać stan gry.

Naciśnij guzik obok zamkniętej bramy, a następnie skieruj się przed siebie nowo otwartym korytarzem. Spotkasz tam Talbotha, z którym utniesz sobie małą pogawędkę. Teraz pobiegnij dalej, aż dotrzesz do dźwigni opuszczającej most zwodzony. Znajdziesz się ponownie w ogrodzie. Znaną już drogą (przez studnię) wróć do miasta, a następnie wyjdź z niego i udaj się do klasztoru.

W klasztorze czeka na ciebie Talboth, tyle że nie wiedzieć czemu przestał cię lubić i chce ci zrobić bubu. Wybij mu ten pomysł z głowy, ■ następnie wybierz przejście po prawej i idź dalej, aż natkniesz się na małe drzwiczki (też po prawej, jakbyś pytał). Wejdź do środka i przestaw dźwignię, co spowoduje podniesienie kraty i umożliwi ci wejście na wyższy poziom. Na pierwszym piętrze znajdź kolejną dźwignię, która - oryginalność i pomysłowość twórców gry zwala w tym momencie z nóg! - spowoduje podniesienie kolejnej kraty i umożliwi animowanemu przez ciebie bohaterowi kontynuowanie wycieczki na górę. Zauważ, że będąc na pierwszym piętrze możesz spróbować zeskoczyć na parter, aby zdobyć magię znajdującą się na parterze (na postumencie).

Powtarzaj manewr ■ dźwigniami, aż dotrzesz na samą górę. Spotkasz tam mnicha, który ponarzeka trochę na przeora (ciekawość, kogo przeora?), wspomni o jego słabym punkcie, a następnie umknie w popłochu. Zapisz stan gry w księdze znajdującej się obok.

Czeka cię teraz wędrówka po drewnianych belkach do kwadratowej drewnianej platformy, znajdującej się na górze. Kiedy do niej dotrzesz, powiezie cię ona wprost na spotkanie przeora tego przybytku. Okaże się nim być ogromnej tuszy mnich, który z pewnością nigdy

nie słyszał o anoreksji. Świątobliwy mąż jest twardy jak zawodnik sumo i z lubością uderza brzuchem albo tupie (a jak już tupnie, to klękajcie narody!). Nie możesz go pokonać w tradycyjny sposób, trzeba się będzie uciec do pomocy grawitacji. Siłę przeciwnika obróć przeciwko niemu! Musisz ustawić przeora tak, aby miał za plecami dziurę w podłodze otoczoną barierkami, a następnie podskakiwać i uderzać go mieczem w łeb. Każdy cios będzie sprawiał, że zakonnik cofnie się o kilka kroków w tył. Kiedy przyprzesz go do barierki, wywinie efektowne salto i poleci z hukiem w dół. W ten sposób wejdziesz w posiadanie królewskiego klejnotu, który jakby nigdy nic dynda sobie pod kopułą dzwonu (podejrzewam silnie, że do walki z przeorem można też wykorzystać nieustannie kolebiący się dzwon, ale jak to zrobić - ignoramus et ignorabimus). Opuść klasztor, po drodze zamieniając parę słów z mnichem spotkanym wcześniej.

W lesie skieruj się do zarośniętego tunelu, którym wędrowałeś na początku gry. Tym razem po drugiej stronie będzie na ciebie czekał smok - Zatila. Porozmawiaj z nim, a następnie pokaż mu napierśnik zdobyty w zamku. Smok zaproponuje ci wycieczkę ponad chmury. Czemu nie? Przystań na jego propozycję. W powietrzu smok udzieli ci kilku wskazówek odnośnie do pilotażu - masz okazję polatać trochę na owym mitycznym stworzeniu. Twoim zadaniem jest zebranie 40 pryzmatów. Kiedy tego dokonasz, skieruj się do miejsca, z którego zaczynałeś lot, i wleć w wir. Jeżeli zdecydujesz się zostać tu trochę dłużej, to twoja sprawa, ale pamiętaj, że w powietrzu pojawiły się teraz inne smoki, które będą próbowały zrobić z ciebie LFD (Lego Fried Dragon). Co nie znaczy, że nie możesz im odpłacać pięknym za nadobne.

Powróciwszy na ziemię skieruj się do posiadłości Gogouda. Podejdź do kamiennego zegara słonecznego stojącego w jego ogródku. Uderz weń mieczem, a kiedy pojawi się niebieski promień światła, stań w nim i jeszcze raz uderz mieczem w zegar. Przeniesiesz się do drugiej epoki.

Ufff!

Na miejscu okaże się, że przybyłeś akurat w samym środku nocnej ciszy. Rozpraw się z dwoma natrętnymi strażnikami i wejdź przez drzwi do posiadłości Gogouda. Tu natkniesz się na schody. Drogę na górę możesz sobie od razu darować, bo nic tam nie ma ciekawego. Na dole zaś znajdziesz bibliotekę. W połowie drogi na schodach zobaczysz z boku drewnianą kładkę. Wskocz na nią i wejdź w niedużą wnękę. Znajdziesz tam zielony guzik. Na razie go nie naciskaj. Zejdź na dół. W bibliotece jest drabina, prowadząca na wyższy poziom, gdzie znajdziesz czerwony guzik. Na parterze zaś w kolejnej wnęce znajduje się niebieski. Z biblioteki możesz przejść do laboratorium, gdzie natrafisz na punkt zapisu gry.

Trafiwszy do laboratorium rozejrzyj się po ścianach i zapamiętaj, w jakiej kolejności masz nacisnąć trzy guziki. Gdy to uczynisz, w czarnoksięskiej pracowni otworzy się tajne przejście. Podążaj nim, aż dotrzesz do komnaty z magią Electricus Magicum: Pierścień (genialni są ci nasi tłumacze, nie? - pewnie ci sami, co "kawał chłopa" przetłumaczyli jako "peasant joke"). Poznaj jej działanie, przeczytaj dziennik czarodzieja znajdujący się w pokoiku obok, a następnie idź dalej korytarzem, aż wyjdziesz na zewnątrz.

Dróżką wijącą się dookoła skały dotrzesz do mostów, które jakieś złośliwe wandale trochę uszkodziły. Dodatkowym utrudnieniem okażą się nietoperze, które będą usiłowały strącić cię na dół. Po raz kolejny zaczynasz żywić brzydkie podejrzenia, że trafiłeś do świata, gdzie cię nie lubią. Jeżeli przypadkiem uda ci się wytłuc wszystkie Gacopyrze, otrzymasz nagrodę w postaci odrobiny grosza. Po uporaniu się z przeciwnikami skieruj się w stronę lasu.

Przejściem w jaskini rusz w stronę miasta. Po drodze będą cię molestować na polance dwa wilki, którym możesz przyłożyć lub nie, w zależności od twego stosunku do ruchu Green Peace (ośmielamy się zauważyć, że konsekwentny ekolog to taki, co ze wszelkich sił stara się usunąć z naturalnego środowiska jego największe zagrożenie - czyli człowieka). Przechodząc przez polankę smoka pogawędź z nim chwilę, a następnie drewnianym tunelem przejdź dalej. Zanim dojdziesz do bram miasta, masz jeszcze szansę spotkać kilku facetów w zielonych rajtuzach (cioty, czy co?), kilka nietoperzy i dwa duchy w wąskim przejściu.

To, czy im nakopiesz do tyłków (nawet tych niematerialnych), zależy od wyłącznie od ciebie.

U bram miasta zostaniesz powitany przez jakąś niewiastę i strażnika. W mieście pogadaj ze wszystkimi mieszkańcami. Dowiesz się o jakimś sekretnym laboratorium, w którym niejaki Rajoth trzyma uwięzionego Gogouda, oraz o polu odwagi, na którym możesz się zmierzyć z zawodowcem gladiatorem. W gospodzie pogadaj z bywalcami, a następnie wejdź na piętro i zamień parę słów z fertyczną pokojówką (zauważyliście, że bąśniowe pokojówki zawsze są fertyczne, choć diabła zje, kto zgadnie, co to znaczy?), a usłyszysz o magicznej zbroi i trzygłowym smoku. Trzygłowe smoki powinny cierpieć na roz(s)trojenie jaźni. Oprócz tego w mieście możesz spotkać jegomościa, który będzie chciał ci sprzedać informacje, jak dotrzeć do laboratorium wroga insektów, a za znalezienie i zniszczenie dziesięciu gniazd zaofiaruje ci 40 strzał, oraz szewca, który poprosi o wsparcie inwestycyjne jego badań nad butami skorochodami. Jeżeli zdecydujesz się na to, a następnie zdążysz w odpowiednim czasie przebiec wyznaczoną trasę, kasa zwróci ci się z dużą nawiązką.

Skieruj się do laboratorium. Po utarczce ze strażnikami trafisz na drzwi, za którymi znajduje się jakaś dziwna maszyna i plątanina rur. Działa tak, że przestawiając dźwignię przy machinie przesuwasz rurę. Kiedy dostawisz ją do któregoś z trzech otworów znajdujących się nad żelaznymi drzwiami, naciskasz guzik koło dźwigni - co spowoduje otwarcie drzwi do danej celi. W każdej z cel siedzi jakiś mag, który zamieni z tobą kilka słów, po czym się zmyje. Jeden z nich wspomni coś na temat magii lodu, ale o tym później. Na razie musisz zająć się drzwiami, obok których znajduje się niebieski guzik. Zauważ, że takie same guziki są w każdej z trzech cel. Naciśnięcie każdego z nich powoduje odegranie pewnego dźwięku. Twoim zadaniem jest naciśnięcie guzika przy drzwiach, a następnie zapamiętanie odegranej sekwencji dźwiękowej i ponowne jej odtworzenie poprzez naciskanie odpowiednich guzików znajdujących się w celach.

Kiedy ci się to uda, drzwi staną otworem (ogromnie lubię ten zwrot!). Spuść lanie znajdującemu się za nimi strażnikowi, a następnie przestaw dźwignię znajdującą się na ścianie i przebiegnij dalej, zanim drogę zablokuje ci osuwająca się krata - to da ci dostęp do siedziby Rajotha. Tamże otwórz drewniane drzwi i wejdź do środka.

Rajoth trochę ponarzeka na przerwanie mu pracy, napuści na ciebie wojowniczą zbroję i się zmyje. Ożywiającego ją ducha możesz pokonać bez większej trudności; kłopot w tym, że po chwili pozostawiony przez Rajotha magiczny Posoch przywraca mu istnienie. Aby więc pozbyć się natręta raz na zawsze, musisz zniszczyć klejnot tkwiący w Posochu. Aby tego dokonać, najpierw odsuń kratę, która broni do niego dostępu. Opędzając się od agresywnego ubranka ochronnego wskocz do obydwu zawieszonych klatek i ponaciskaj znajdujące się w nich guziki. Kiedy krata się odsunie, pozostanie ci tylko zniszczenie klejnotu. Co nie jest takie proste - zważywszy na fakt, że chroni go małe pole energetyczne, które znika tylko raz na jakiś czas na kilka sekund. Musisz więc być po prostu cierpliwy i nawalać magią ognia oraz mieczem (z podskoku), aż ci się poszczęści. Mnie zajęło to - bagatelka! - około godziny.

Kiedy zniszczysz klejnot, zbroja w końcu się odczepi, a ty będziesz mógł pobiec za Rajothem. Trafisz w labirynt półek z książkami, w którym czyha na ciebie jeszcze kilku przeciwników. Dobrego nigdy za wiele! Uporaj się z nimi, zapisz grę w pobliskiej książce, ■ następnie wespnij się po drabinie do obserwatorium.

Na górze po przejściu krótkiego korytarza znowu natkniesz się na czarodzieja, który tym razem postanawia wykończyć cię osobiście. Unikaj jego magicznych strzał, gdyż będą cię kosztowały sporo zdrowia. Kiedy spierzesz go na kwaśne jabłko, magiczna ściana ognia zniknie i będziesz mógł rozejrzeć się dookoła. Oprócz wejścia, którym przybyłeś, są tu jeszcze dwie wnęki - w jednej znajduje się punkt zapisu gry, w drugim zaś kilka kolorowych dźwigni. Jeżeli chcesz sam rozwiązać zagadkę, przeczytaj instrukcje znajdujące się w głównym pomieszczeniu i bierz się do roboty. Jeżeli przypadkiem się pomylisz, to wiedz, że guzik znajdujący się obok przywraca pierwotne ustawienie dźwigni. Jeżeli nie lubisz nadwerężać komórki mózgowej i chcesz to sobie darować, przestaw dźwignie w następnej kolejności - niebieska, purpurowa, zielona, pomarańczowa i żółta. Kiedy odsunie się krata, weź czar Magia Glacia: Włócznia i wracaj do uwięzionego Gogouda.

Ustaw się naprzeciw ściany ognia, która więzi maga, i odpal nowo nabyty czar. To zgasi ogień i Gogoud odzyska wolność. Wybiegnij za nim z laboratorium, a następnie ponownie użyj czaru, aby zlikwidować ścianę ognia broniącą dostęp do guzika w alkowie w rogu. Następnie wciśnij guzik i podążaj zalanym tunelem za magiem (czy tunelem za zalanym magiem, sam już nie pamiętam, bo i mnie coś zalewało). Na zewnątrz obaj utniecie sobie drobną pogawędkę, w wyniku której to mag zleci ci zdobycie klejnotu ludzkości, oraz podpowie, iż w osiągnięciu tego zadania mogą być pomocni zbóje z lasu (faceci w rajtuzach).

Wyjdź z miasta i skieruj się w stronę drzewa, wokół którego krąży chmara nietoperzy. Pojawiła się tu nowa odnoga, z której wypadnie natarczywy koleś z nożami. Pozbądź się go i idź nowo otwartym przejściem, opędzając się po drodze od złych ludzi, którzy chcą ci zrobić bubu. Kiedy dotrzesz do kraty, przestaw dźwignię, a następnie zbiegnij na dół i zaatakuj Karon. Ta po chwili zrezygnuje z walki i zaproponuje ci układ - wdzięczność zbójców w zamian za przysługę.

Wracaj do miasta i za pomocą zegara znajdującego się na placu za bramą wróć do pierwszej epoki. Odszukaj ojca Karon - architekta i pokaż mu otrzymaną od niej bransoletę. Teraz wróć do drugiej epoki i udaj się ponownie do przejścia koło drzewa. Będzie tam na ciebie czekał jeden z członków bandy Karon, który skieruje cię do wioski zbójców. Przejdź na polankę, gdzie kończy się zarośnięty drewniany tunel. Pojawił się tu nowy model drzewa - wydrążone w środku (kłania się Piotruś Pan!), za to zawierające guzik. Naciśnij go, aby opuścić windę, którą dostaniesz się do wioski.

Na górze pobiegnij po mostach do domku Karon. Oddaj jej bransoletę, a dostaniesz insygnia rozbójników. Wracaj do windy, po drodze zamieniając kilka słów ze strażnikami. Dostaniesz lewą (ale nieźle podrobioną) przepustkę na pole odwagi. Czas zrobić z niej użytek. Wracaj do miasta i udaj się na pole.

Pokaż przepustkę Seneszalowi (ludzie! był kiedyś taki malarz nazwiskiem Styka - jeden z autorów Panoramy Racławickiej - który malując obraz przedstawiający Boga robił to na kolanach, aż któregoś dnia Najwyższy nie

wytrzymał i odezwał się doń z obrazu: "Styka! ty mnie nie maluj na kolanach, ty mnie maluj dobrze!"; jak tłumaczycie nazwy i tytuły, to zajrzyjcie do Cyklopedii, dobrze?), a następnie skieruj się na arenę. Tam czeka już na ciebie spasiony przeciwnik. Aby go pokonać, będziesz musiał ganiać go, skacząc z platformy na platformę. Same jego ataki nie są tak groźne, jednakże ich nieprzyjemną cechą jest to, że spychają cię do tyłu. Jeżeli oberwiesz ognistym pociskiem, kiedy będziesz w trakcie skoku z jednej platformy na drugą, to masz przerąbane jak mały pomocnik drwala na puszczy Sahara. Wiedz też, że gladiator jest odporny na ataki magiczne, będziesz się więc musiał ograniczyć do konwencjonalnych ataków mieczem.

Kiedy wykończysz przeciwnika, skieruj się do korytarza, z którego wyszedł. Na jego końcu przestaw dźwignię, aby otworzyć wrota. Idź dalej, aż dotrzesz do jaskini z platformami. Musisz dostać się na drugi koniec, skacząc z jednej platformy na drugą, a przy okazji zabrać z jednej z nich czar Focus Magicum: Pierścień (daję słowo, nie ja wymyślałem nazwy tych czarów!). Po drugiej stronie jest krótki tunel kończący się drzwiami, za którymi znajduje się książka. W niej możesz zapisać stan gry. Choć tyle dobrego.

Czas rozprawić się z trzygłowym smokiem. Dostępu do niego broni krata, którą usuniesz trafiając z kuszy w wiszącą na górze bransoletę. Kiedy oddasz cenny strzał, dostęp do smoka stanie przed tobą otworem. Smok zresztą też stanie otworem. I zacznie ziać.

Smok, jako się rzekło, ma trzy głowy - każdej z nich musisz więc spuścić lanie. Na ostatnią głowę zostaw sobie zdobyty niedawno czar - będzie bardzo pomocny. Podczas walki pamiętaj, aby cały czas znajdować się w ruchu oraz nie stać w miejscu, w którym ma zaraz pojawić się smoczy łeb. Kiedy rozprawisz się z poczwarą, będziesz mógł wejść do małej jaskini, w której znajduje się mityczna zbroja i klejnot ludzkości. Zabierz wszystko i wracaj do swojego skrzydlatego przyjaciela, aby odbyć lot w przestworzach i naładować klejnot.

Lot nie różni się w zasadzie od poprzedniego. Teraz jednak musisz zebrać 50 pryzmatów oraz masz limit czasowy. Kiedy uzbierasz wymaganą ilość, wróć do miejsca startu i zanurkuj w stronę wiru. Na ziemi wróć do Gogouda, porozmawiaj z nim i jego szurniętym gościem, ■ następnie uderz mieczem w zegar i wejdź w purpurową smugę światła, aby udać się do trzeciej epoki.

Uff! Uff!

Trafiasz na piękny jesienny dzień. Pogadaj z Gogoudem, który najwyraźniej na stare lata dostał lekkiego świra. Podczas rozmowy czarodziej wspomni coś o uwięzieniu posłańca, który chciał z tobą porozmawiać. Udaj się więc do biblioteki w posiadłości czarodzieja i otwórz tajne przejście znaną już ci metodą. Kiedy na dole dotrzesz do ściany ognia, zneutralizuj ją przy użyciu czaru, a następnie porozmawiaj z Rave. Po pogawędce ruszaj w las (idź w miasto, ja na stronę muszę, tam gdzie ten krzyż i pagórek!).

W zarośniętym przejściu spotkasz nową hersztównę zbójców, Nolhin. Porozmawiaj z nią, a następnie zgodnie z jej poradą udaj się do wioski zbójców. Tam odbierz od jednego z jej mieszkańców ulepszone strzały, a następnie po mostach przejdź się do jednego z podniebnych domków. Będzie tam na ciebie czekało niebezpieczeństwo w postaci dość agresywnej podłogi. Wiecie - włócznie, ogniste płomienie i te sprawy. Ktoś tu najwyraźniej ma negatywny stosunek do gości. Kiedy uda ci się przejść na drugą stronę, będziesz mógł wyłączyć całe to urządzenie za pomocą znajdującej się tu dźwigni. Przywłaszcz też sobie czar Electricus Magicum: Włócznia. Tak zaopatrzony udaj się do miasta.

W mieście skieruj się do fortu. Niestety brama jest zamknięta, będziesz więc musiał poszukać mniej konwencjonalnych metod wejścia. Wskocz do fosy (a już myślałem, że choć tym razem obejdzie się bez zajęć godnych szambonurka!) i przejdź w prawo małym przejściem w drewnianej przegrodzie, a następnie wyjdź na suchy ląd koło rury ściekowej. Teraz podejdź do drabiny, wespnij się na górę i przejdź drewnianymi chodnikami do okienka na poddasze. Stamtąd wystarczy wykonać jeszcze jeden sus i już jesteś na terenie fortecy. Zejdź po drabinie na dół.

Znajdziesz się akurat obok jednej z dźwigni. Przestaw ją razem z następną, znajdującą się po drugiej stronie, a następnie skieruj się w stronę zamku. Spuszczenie strażnikom lania jest opcjonalne (możesz, ale nie musisz - co prawda, jako urodzony anarchista uważam, że obicie mordy to najłagodniejsze z możliwych potraktowanie przedstawiciela władzy przez bohatera). W środku możesz zapisać stan gry. Potem skieruj się po schodach do sali tronowej. Porozmawiaj z królem, a następnie z księciem przebywającym na piętrze i jego opiekunem, mnichem (do wyznaczenia mnicha na strażnika i wychowawcę następcy tronu trzeba być porąbanym jak stos bierwion przed zimą). Mnich to dawny Seneszal, którego nagła, ■ niespodziewana wizyta w fosie skłoniła do radykalnej zmiany trybu życia. Prosi on o odzyskanie z przeszłości jego broni. Wyjdź z zamku, wracaj do drabiny, a w mieście skieruj się w stronę zegara słonecznego. Cofnij się do drugiej epoki.

Udaj się na pole odwagi. Seneszal oczywiście nie uwierzy w twoją opowiastkę, więc odebrać mu broń będziesz mógł dopiero pokonawszy go na arenie. Praktycznie rzecz biorąc, walka ta nie różni się niczym od poprzedniej, jednakże topór Seneszala działa trochę jak samonaprowadzająca się rakieta ziemia-powietrze, skutkiem czego trochę trudniej go uniknąć. Seneszal skacze też trochę lepiej, bo może przefrunąć dwie platformy naraz, w przeciwieństwie do ciebie. Oznacza to mniej więcej tyle, że kiedy ty skaczesz jak zając, twój przeciwnik ma cię jak na widelcu. Kiedy w końcu skopiesz mu tyłek i odbierzesz topór, wracaj do trzeciej epoki (dygresja: rzecz jasna, nikt nie pomyślał, że odebranie topora Seneszalowi mogło zmienić trochę przyszłość - np. nie wpadł do fosy i nie został ochroniarzem księcia; więc po jakiego muchomora mu topór?).

Na miejscu wyjdź z miasta i skieruj się w stronę klasztoru. Tym razem wybierz lewe wejście, na dziedzińcu przestaw dźwignię, aby ustawić kawał muru w bardziej dogodnej pozycji, wespnij się po drabinie, wejdź po schodach i naciśnij guzik, po czym skieruj się korytarzem do celi, w której czeka na ciebie mnich - były Seneszal - i książę. Wręcz mnichowi topór, ■ następnie wracaj do posiadłości Gogouda.

Czarodzieja zastaniesz w jego laboratorium. Poinformuje cię, iż musisz się udać na poszukiwanie tajemniczego Dolmenu. Na szczęście zbóje pracują nad tym już od dawna i powinni mieć jakieś rezulaty. Udaj się do wylotu zarośniętego tunelu i skieruj się do miejsca, gdzie w pierwszej epoce był punkt zapisu gry. Teraz będzie tam korytarz, który zaprowadzi cię do Janosikówny Nolhin. Ta pochwali się odnalezieniem tajemniczego kręgu. Zapisz grę, ■ następnie zbliż się do kamiennego znaleziska. Kurczę! Czy ci przodkowie nie mieli niczego lepszego do roboty niż konstruowanie kretyńskich zagadek? Tu też oczywiście musisz rozgryźć małą zagadkę, jeżeli można tak to nazwać. Po prostu musisz naciskać guziki na poszczególnych kolumnach tak długo, aż symbol na kolumnie będzie odpowiadał temu, który znajduje się przed daną kolumną na stole. Kiedy wszystko będzie się zgadzać, na kolumnach pojawią się pochodnie. Musisz skacząc po kolumnach zgasić je wszystkie, pamiętając, że jeżeli nie uwiniesz się w czasie przewidzianym przez twórców gry, pochodnie znikną i będziesz musiał od nowa ustawiać symbole. Kiedy wszystkie pochodnie zgasną, w środku kręgu pojawi się portal, który przeniesie cię do zaginionego miasta.

Zacznij od zapisania gry, a następnie pobiegnij korytarzem przed siebie, uważając na znajdującą się tuż na wprost zapadnię. W następnej komnacie pozbądź się natrętnego ducha, ■ następnie skacząc z jednej platformy na drugą dostań się do przejścia po drugiej stronie sali (platformy są bardzo słabo widoczne, więc gdybyś ich nie widział, podkręć jaskrawość monitora). W ciemnym przejściu wyperswaduj agresywne zachowanie dwóm umarlakom, a następnie wespnij się na górę "ścieżką zdrowia" najeżoną ognistymi strzałami i fruwającymi kosami. Na końcu tej miłej przechadzki znajduje się wejście do sali, gdzie czeka już na ciebie twój przyjaciel smok. Ci starożytni byli chyba tak porąbani, że nawet drogę do wygódki opatrywali takimi atrakcjami. Co za widok, proszę państwa! Król odchodzi na stronę! Zręcznie uskakuje przed ostrzem kosy... lekko poczerwieniał... teraz biegiem przez cztery płyty zapadni, skok na sąsiednią kolumnę... nura w niszę (ognisty podmuch)... do wygódki jeszcze pięć me... eee... Jego Królewska Mość nie doniósł! Trzeba nam się szykować do nowej elekcji.

Smok trochę pomękoli o wzniosłych sprawach, jak to czynią przedstawiciele jego gatunku w podeszłym wieku, a następnie zniknie, zostawiając cię sam na sam z twoim alter ego, czyli wypisz wymaluj tobą, z tą różnicą, że zamiast nieskazitelnie białego wdzianka koleś ma takowe czarne. Dysponuje on takim samym arsenałem bojowym jak ty, chociaż mam brzydkie podejrzenia, że jest trochę bardziej napakowany, jeżeli idzie o magiczne aspekty. Tak czy siak, musisz go sprać, mając w pamięci, że jeżeli ci się to nie uda, będziesz musiał zaczynać od ostatniego punktu zapisu gry, który dzięki uprzejmości programistów nie jest wcale tak blisko.

Po pokonaniu złego bliźniaka ponownie pojawi się smok, wręczając ci przy okazji klejnot prawości. Zaproponuje ci też przejażdżkę w chmurach - w celu naładowania klejnotu. Tym razem pułap wynosi 60 pryzmatów, przy znanym już z poprzedniego lotu limicie czasowym. Po zebraniu wymaganej liczby błyskotek wracaj do punktu startowego i wleć w wir.

Wróć do posiadłości Gogouda, porozmawiaj z nim, a następnie przyłóż mieczem w zegar słoneczny i ruszaj w podróż do czwartej epoki.

Niestety, twoja sława cię wyprzedziła i na miejscu przybycia zastawiono na ciebie zasadzkę, skutkiem czego musisz się salwować ucieczką z powrotem do trzeciej epoki. Aby umknąć komitetowi powitalnemu, musisz przynieść Gogoudowi wszystkie almanachy, w których została spisana twoja historia, aby ten ją zagmatwał. Na domiar wszystkiego, rzecz wyjdzie bez pudła, jeśli tak podkradniesz almanachy, aby nikt cię nie zauważył. Pierwszy znajduje się w klasztorze, a więc komu w drogę, temu... pęka sznurowadło.

Na miejscu rozprawisz się ze strażnikami, ■ następnie skorzystaj z małych drzwi, przez które można się było dostać do tłustego mnicha. Na parterze znajduje się teraz punkt zapisu gry, z którego możesz (i powinieneś) skorzystać. Następnie zacznij się wspinać na górę - usuwaj kolejne kraty przestawiając dźwignie. Będą one chronione przez systematycznie rosnącą liczbę magicznych zbroi samonapędzających i absolutnie bez powodu agresywnych w stosunku do ciebie. Na samej

górze okaże się, że twoje nadzieje na zdrowy rozsądek braciszków - którzy w końcu powinni byli naprawić dostęp do dzwonnicy - okażą się całkowicie płonne. Będziesz więc musiał znów skakać wesoło z belki na belkę, aż dotrzesz do windy (dygresja: oczyma wyobraźni, a mam ją nielichą, widzę mnicha, który w celu odpalenia dzwonu za każdym razem skacze jak zając). Tę radosną aktywność fizyczną będą ci umilali strategicznie umieszczeni łucznicy, chcący zrobić z ciebie (sporą) poduszeczkę do igieł.

Na górze nie znajdziesz już mnicha (przeorał) mistrza sumo, za to masę nietoperzy i samozbroje. Strzel z kuszy w dzwon trzy razy, a braciszkowie strzegący almanachu udadzą się do swoich cel na medytacje. Wracaj do punktu zapisu gry, ■ następnie skorzystaj z wcześniej niedostępnych drzwiczek po drugiej stronie sali. Drogę do biblioteki zastąpi ci dwóch pokracznych facetów, za to z bardzo funkcjonalnymi halabardami, którzy nie wiedzieć czemu zejdą z tapet. Przedstaw im swój punkt widzenia (wyjaśnij, że ich nie lubisz), a następnie wejdź do biblioteki. Tam, opędzając się od samowystarczalnych (samogonów?), ponaciskaj wszystkie drewniane guziki, jakie uda ci się znaleźć. Podniesie to kraty blokujące przejście na górę. Wbiegnij po schodach, załatw kolejnych natrętów i zabierz almanach. Z łupem w łapie, chytkiem i tytkiem wynieś się z klasztoru, wracaj do lasu. Skieruj się do miasta.

W mieście wskocz do studni i naciśnij guzik. Na dole, znanym ci już sposobem z belką-windą, dostań się do rury odpływowej (brrr!) i idź kanałami, aż dotrzesz do kolejnej. Wpakuj się do środka, a znajdziesz się w sekcji kanałów biegnących pod laboratorium. Wyskocz z rury i idź naprzód, uważając na parę buchającą z rury ciągnącej się wzdłuż pomieszczenia. Kiedy dotrzesz do kraty, skieruj się w stronę drabiny. Pnąc się po niej dotrzesz do okrągłego pomieszczenia. Wyjdź na zewnątrz. Okaże się, że wylazłeś ze znanej ci skądinąd machiny służącej do otwierania drzwi celi. Trochę się tu jednak pozmieniało. Wejdź po drabinie na platformę i porozmawiaj z czarodziejem. Musisz mu pomóc w przygotowaniu kilku napojów typu Red Bull. Na początek odpal maszynerię przy użyciu dźwigni. Kiedy platformy zaczną się poruszać, czeka cię odrobina skakania. Trzeba się przyjrzeć trzem symbolom widocznym przy napojach, a następnie odszukać je przy odpowiednich końcówkach rur. Teraz musisz wskoczyć na platformę zatrzymującą się przy rurze, obok której znajduje się pierwszy symbol i, kiedy ta znajdzie się w odpowiedniej pozycji, wejść na niebiesko-biały guzik na platformie. Podobnie musisz postąpić z dwoma pozostałymi symbolami. W wypadku trzeciego będziesz się musiał przenieść na wyżej krążącą platformę, skacząc z pierwszej na okratowanie, do którego dojeżdża pierwsza platforma w trzecim ustawieniu, a następnie wspiąć się do góry i wejść na drugą platformę, kiedy ta podjedzie bliżej. Uważaj, aby podczas tej operacji nie wejść na przycisk, gdyż wtedy będziesz musiał zaczynać od początku. Kiedy skończysz robotę, czarodziej obdaruje cię napojem uzdrawiającym oraz kluczem do laboratorium. Udaj się do bocznego przejścia i zapisz grę.

Za pomocą klucza otwórz drzwi laboratorium i wejdź do środka. Zapamiętaj kombinację znaków widoczną nad kominkiem, a potem wróć do maszyny parowej. Zejdź z powrotem do kanałów, a następnie wespnij się na rurę plującą parą. Przejdź nią na drugi koniec pomieszczenia, uważając, aby nie przysmażyć sobie yayec. W miejscu, gdzie rura wnika w ścianę, znajduje się przycisk, po naciśnięciu którego odsunie się krata broniąca dostępu do pomieszczenia z fontanną. Kiedy tam wejdziesz, znów zaatakują cię płascy faceci zaopatrzeni w halabardy. Stłucz ich na kwaśne jabłko, po czym obejdź fontannę i zapamiętaj kombinację znaków. Wróć do maszyny. Będziesz musiał teraz wystukać dwie poznane kombinacje - najpierw tę z fontanny, co spowoduje uruchomienie czwartej platformy, a następnie tę znad kominka - w celu otwarcia przejścia. Aby dostać się na trzecią platformę, musisz dać susa z drugiej, kiedy ta będzie się przesuwała obok kraty położonej nad kratą z kolbami, a stamtąd skoczyć na trzecią platformę, kiedy będzie dokować obok symbolu. Zaś w celu wylądowania na czwartej musisz skoczyć z trzeciej platformy na rurę, a następnie przejść nią na sam koniec. Pamiętaj, aby podczas wystukiwania obydwu kombinacji nie nacisnąć jakiegoś guzika przypadkowo w drodze do właściwego (a twórcy gry tak je porozmieszczali, że wcale nie jest to niemożliwe, a nawet wręcz przeciwnie), gdyż spowoduje to, że będziesz musiał zaczynać od początku, co, biorąc pod uwagę fakt, że na czwartą platformę wcale tak łatwo nie jest się dostać, nie stanowi przyjemnej perspektywy.

Kiedy wklepiesz obydwie kombinacje, w kominku w laboratorium otworzy się przejście. Wejdź tam i zabierz almanach, a następnie wracaj do miasta.

Znaną już sobie drogą dostań się do fortecy panującego. Przestaw obie dźwignie, aby opuścić most zwodzony, i udaj się do sali tronowej. Wprawdzie nikogo tu nie ma, ale i tak znajdzie się coś do roboty. Stań przed kominkiem (wesoło trzaskającym w rogu po lewej) i rzuć czar zlodowacenia. Następnie wejdź do kominka i naciśnij guzik, co odkryje tajemne przejście. Na jego końcu w małym pokoiku będzie czekała na ciebie Rave z informacjami dotyczącymi miejsca ukrycia ostatniego almanachu. Opuść fortecę i udaj się do zaprzyjaźnionego smoka w lesie.

Smok zabierze cię w powietrze w celu odszukania wieży maga renegata. Kieruj się wskazaniami kompasu, ■ kiedy dotrzesz do wieży, zanurkuj w stronę spowijającej ją mgły. Po wylądowaniu i rozprawieniu się z ewentualnymi obrońcami skieruj się do wejścia w skale. Po krótkiej wspinaczce tunelem dotrzesz do punktu zapisu gry. Idąc dalej korytarzem dotrzesz do sali, w której zaatakują cię trzy duchy. Po odesłaniu ich w zaświaty zabierz z nisz trzy elementy, które po złożeniu w całość stworzą symbol zła. Następnie wejdź w niewielkie przejście znajdujące się w drewnianej scenie i zejdź po drabinie na niższy poziom.

Zejdź drabinami na sam dół, rozpraw się okrutnie z dwoma umarlakami, a następnie skieruj do przejścia pod drewnianą konstrukcją i podążaj nim w dół, aż dotrzesz do kolejnego rozległego pomieszczenia. Zejdź po schodach na dół, spierz dwóch czarnych strażników, a potem ruszaj przejściem dalej w głąb wieży.

Wyrąb sobie drogę przez beczki za pomocą miecza. W końcu dotrzesz do rozwidlenia. Jedna z odnóg jest zakratowana, przez drugą zaś można się przecisnąć do pokoju z teleporterami. Umieść symbol zła na należnym mu miejscu na ścianie. To uruchomi teleporty. Teraz skorzystaj z nich w następującej kolejności: czerwony, żółty, niebieski. Zostaniesz przeniesiony do pracowni renegata. W pobliżu znajduje się punkt zapisu gry, z którego warto byłoby skorzystać.

Ostrożnie zajrzyj do pracowni. Mag krząta się dookoła, ale jeżeli wejdziesz do środka, błyskawicznie zwinie almanach - i szukaj wiatru w polu. Trzeba rzecz rozegrać inaczej. Stojąc w miejscu, strzel z kuszy w zbroję unoszącą się za jednym z okienek. Gdy twój strzał będzie celny, zbroja spadnie, ■ Enost popędzi, by przynieść ją z powrotem. Teraz masz idealną okazję, aby capnąć almanach. Ze zdobyczą wracaj do smoka Zatili i poleć do punktu startowego, a następnie rzuć się w wir.

Na ziemi skieruj się do posiadłości Gogouda. Siedzi on razem z Nohlin w swojej pracowni. Porozmawiaj z nimi i, wróciwszy do zegara słonecznego, ruszaj do czwartej epoki.

Tu czeka na ciebie kilku czarnych. Zniechęć ich (jak chcesz, byle skutecznie), a następnie skieruj się w stronę miasta. Miej na uwadze, że czarni są rozproszeni po całym lesie, zastępując dotychczasowe niebezpieczne formy życia, oraz że są oni trochę bardziej wytrzymali od innych przeciwników i dysponują większą siłą ognia. Po drodze zamień też kilka słów ze smokiem.

Za bramą czeka na ciebie komitet powitalny złożony z czarnych. Przyjmij powitanie jak na dżentelmena i rycerza przystało, a następnie wejdź do miasta. Trochę się tu pozmieniało - zdaje się, że w mieście wprowadzono godzinę policyjną. Opędzając się od "policjantów" skieruj się do gospody. Na piętrze czeka na ciebie Vibe, twoja wybranka serca. Stoi ona na czele ruchu oporu, który ma za zadanie uwolnienie króla Taskana IV i przywrócenie go na tron. Kłopot w tym, że chwilowo Taskan IV wraz z małżonką jest uwięziony w lochach we własnej fortecy. Dostajesz od Vibe klucz do lochów i zadanie uwolnienia króla.

Znaną ci drogą (przez strych) dostań się do fortecy. Na miejscu przestaw dwie dźwignie, aby opuścić most zwodzony, i właź do zamku. W sali tronowej, po rozprawieniu się z czarnymi natrętami, przy użyciu klucza otrzymanego od Vibe otwórz bramę do lochów, a następnie ruszaj na ratunek królowi. Zaraz na początku wędrówki natkniesz się na punkt zapisu gry. Biegnąc po schodach w dół natrafisz na znaną ci już dziurę, nad którą unoszą się dwie platformy zajmowane przez beczki. Na dodatek jakiś dowcipniś z drugiej strony strzela do ciebie ■ łuku! O w mordę, czemu znów nikt cię tu nie lubi? Przedostawszy się na drugą stronę, po przejściu krótkiego odcinka korytarza, dotrzesz do wody. Rezyduje tu biegły w swoim fachu nożownik, którego trzeba silnie zniechęcić. Dokonawszy tego zbożnego dzieła, skieruj się w lewo i brnąc w wodzie biegnij do przodu tak długo, aż dotrzesz do kraty. Na ścianie po lewej znajduje się przycisk, który otworzy przejście. Cofnij się do niego i ruszaj dalej.

Pozbądź się kolejnego natręta i zapisz stan gry. Przed tobą jeszcze jedna gra w tym rodzaju - skacz po platformach nad przepaścią. Dalej skok nad wodą z przesiadką na platformie, a stąd już prawie prostą drogą (przez duży pokój z duchem) dostaniesz się do pomieszczenia z klatką, w której uwięziony jest twój zwierzchnik. Zneutralizuj strażnika, po czym przestaw dźwignię, aby podnieść klatkę. Król podziękuje i puści się pędem w stronę cel, gdzie uwięziona jest jego żona oraz jakiś wierny (komu wierny?) wojak. Pobiegnij za nim, a na miejscu kluczami, które zostały ci jeszcze z poprzedniej wizyty w tym przybytku, otwórz cele i porozmawiaj z oswobodzonymi. Teraz przestaw dźwignię znajdującą się na końcu korytarza i pobiegnij za całą gromadką do nowo otwartego przejścia.

Trafisz do pomieszczeń, gdzie wcześniej spotkałeś się z Rave. Z łóżka weź czar Electricus Magicum: Smok, ■ w sąsiednim pokoju porozmawiaj z duchem Gogouda, który nakaże ci ponowną podróż do zaginionego miasta. Zapisz stan gry, po czym skieruj się do wyjścia. Zneutralizuj płonący ogień przy użyciu czaru lodowego, a następnie wyjdź z zamku i udaj się do zegara słonecznego w mieście, aby przenieść się do trzeciej epoki.

Ruszaj do lasu, a tam skieruj się w stronę kamiennego kręgu. Tak jak ostatnio, ustaw odpowiednie symbole i w danym czasie zdmuchnij wszystkie pochodnie, a otworzy się portal do zaginionego miasta. Na miejscu ruszaj naprzód. Niewiele się tu zmieniło, a w razie czego możesz się odwołać do opisu przejścia zamieszczonego wcześniej. Kiedy dotrzesz na koniec morderczej ścieżki pod górę, zajrzyj do lewej szczeliny, z której wylatuje ostatnie wahadło. Znajdziesz tam czar Magia Glacia: Smok. Teraz wparuj do po-

mieszczenia, gdzie ostatnim razem czekał na ciebie Zatila. Tym razem znajdziesz tu czekającą na rozwiązanie zagadkę.

Rzecz w tym, że musisz kolejno nacisnąć trzy razy po dwie płyty. Są to: czerwona + żółta, żółta + niebieska oraz czerwona + niebieska. Kłopot jest taki, że nie możesz ani razu stanąć dwa razy na tę samą płytę, chyba że jest to płyta o kolorze jednym z trzech wyżej wymienionych. Nie powinno ci to jednak nastręczyć zbyt dużych trudności. Po wklepaniu każdej z par pojawisz się przy wejściu do pomieszczenia. Aha, jeszcze jedno. Zapomnij o skakaniu ponad płytami, bo program traktuje to jednoznacznie z wdepnięciem na daną płytę.

Kiedy uporasz się z zagadką, pojawi się bóg, niejaki Drareg, i wręczy ci klejnot bogów. Usprawiedliwiając swoje poczynania - dotyczące wtrącania się bóstw w sprawy śmiertelników - stwierdzi, iż Barnak, twój główny przeciwnik, niedawno buchnął z królestwa bogów takie samo świecidełko, więc on, Drareg, chce tylko wyrównać szanse. Wielkostopy wspomni też, że Barnaka przydałoby się nastukać przed następnym zaćmieniem, gdyż w przeciwnym wypadku nastąpi koniec świata czy coś równie miłego. Ponadto, aby lud obdarzył cię zaufaniem, musisz zdobyć chorągwie wszystkich królów (aktualnie w Polsce wystarczy poddać się lustracji). Bagatela, nie takie rzeczy wykonywałeś jedną ręką, w drugiej trzymając... (możesz tu wpisać puchar wina, hożą dziewkę, lody walwmigdał, kiełbaskę z rożna czy cokolwiek, co lubisz trzymać w drugiej ręce).

Pokrzepiony tymi wszystkimi informacjami wracaj do miejsca, gdzie zaczynałeś wędrówkę po zaginionym mieście. Pojawi się tam teleport, który przeniesie cię z powrotem na ziemię. Wracaj do miasta i za pomocą zegara przenieś się do czwartej epoki. Udaj się do swojego przyjaciela smoka, aby naładować czwarty klejnot. Tym razem musisz uzbierać 70 (słownie - siedemdziesiąt) pryzmatów, czyli mniej więcej tyle, ile znajduje się na całej planszy, radzimy więc nie pomijać żadnych podczas lotu. Kiedy naładujesz klejnot, wracaj do miejsca startu i wleć w wir.

Po lądowaniu wracaj do miasta, ■ tam, przebijając się przez patrole czarnych (kurczę, niedobrze mi się to kojarzy!), udaj się do gospody. Porozmawiaj z Vibe, która wręczy ci chorągiew Taskana IV. Musisz zdobyć jeszcze tylko trzy. Na poszukiwania następnej udaj się do pierwszej epoki.

W mieście udaj się do gospody. Od niejakiego Klouthiera dowiesz się, że chorągiew Taskana I można znaleźć w sali tronowej na zamku. Wyjdź więc z gospody, wskocz do studni i naciśnij przycisk. W kanałach wytłucz bełtami z kuszy wszystkie nietoperze, naciśnij przycisk znajdujący się pod platformą, na której zjechałeś, ■ następnie wskocz na belkę. Z niej zaś daj rura do susy... eee... tfu!... susa do rury. Przejdź kanałami do rury prowadzącej ku studni w fortecy. Wyjdź po drabinie na górę, przestaw dwie dźwignie i wejdź do zamku. Znalazłszy się wewnątrz skieruj się do sali tronowej i zabierz chorągiew zza tronu. Zapisz stan gry, po czym przedrzyj się kanałami do miasta i przenieś tyłek do drugiej epoki.

Udaj się do gospody i porozmawiaj z oberżystą. Dowiesz się, iż chorągiew Taskana II jest przechowywana w klasztorze. Zacny ten jegomość napomknie też coś o jakichś niecnych planach zbójów... (a może o planach niecnych zbójów, zbójów niecnych planach?) dotyczących tejże chorągwi. Wyjdź z miasta i udaj się do wydrążonego drzewa w lesie. Przywołaj windę i wjedź do wioski w drzewach. Porozmawiaj z mieszkańcami. Dowiesz się, iż Karon ma dla ciebie coś ciekawego. Mostami udaj się do jej chatki i porozmawiaj z Hersztówną zbójców (hetmanką narodu zbójeckiego?). Dostaniesz klucz do klasztoru. Opuść wioskę i skieruj się do siedziby mnichów.

Na miejscu zrób użytek z klucza otrzymanego od Karon i wejdź do środka. Pacyfikując strażników skieruj się ku małym drzwiczkom po prawej. Znalazłszy się wewnątrz zapisz stan gry, po czym skorzystaj z drzwi w głębi komnaty. Idź naprzód, aż trafisz do pokoju z tapetowymi strażnikami. Spuściwszy im manto z małej wysokości idź dalej, a kiedy statuetka przestanie blokować ci przejście, przejdź do biblioteki mnichów. Tam podejdź na sam koniec, gdzie znajduje się chorągiew Taskana II. W drodze powrotnej będziesz musiał wybić do nogi wszystkich tapeciarzy (gdyż w przeciwnym wypadku nie będziesz mógł wyjść), a trochę ich będzie. Wyszedłszy na zewnątrz, skieruj się do lasu.

Ruszaj do miasta, a stamtąd za pomocą zegara udaj się do trzeciej epoki. Po przybyciu na miejsce skieruj się do gospody i porozmawiaj z Laffythem. Dowiesz się, że chorągiew została skradziona przez gladiatorów z pola odwagi. Jednak nie wszystko stracone, gdyż zbójcy zrobili podkop prowadzący do owych pól i zamierzają cenny kawałek tkaniny odbić. Wyjdź z miasta i idź na dużą polankę z samotnym drzewem na środku.

Wejdź w małe przejście i podejdź do miejsca, gdzie pierwszy raz spotkałeś Karon. Tym razem będzie czekała tam na ciebie Rave, zagrzewająca cię do nowego zadania (uwielbiam, jak jakaś cwana dziewczyna namawia bohaterskiego idiotę, by zrobił coś bardzo głupiego). Właź w głąb tunelu. Kiedy dotrzesz na miejsce, skorzystaj ze stanowiska zapisu stanu gry. Przydałoby się, abyś teraz potrenował strzelanie z kuszy na kręcących się dookoła nietoperzach, gdyż niezadługo się okaże, iż będą ci bardzo przeszkadzały w następnej czynności. Tak czy siak, skacząc po kolumnach dotrzyj do zagłębienia po prawej. Otwórz znajdujące się tam drzwi i wejdź do następnej sali. Na dobry początek zniszcz beczki po lewej, a odsłonisz dźwignię. Kiedy ją przestawisz, na środku sali zacznie podnosić się kolumna. Musisz na nią wskoczyć, w czym bardzo aktywnie przeszkadzać ci będą wirujące dookoła niej metalowe kule.

Ze wzniesionej platformy będziesz mógł dosięgnąć chorągwi Taskana III. Mając ją możesz wyjść z komnaty, przebiec do punktu zapisu gry, a stamtąd wrócić do lasu. Udaj się do miasta, skąd przy użyciu zegara przeniesiesz się do czwartej epoki.

Wyjdź z miasta i udaj się do Zatili, aby wyruszyć na jego grzbiecie na rozstrzygającą potyczkę z Barnakiem. W powietrzu kieruj się kompasem, aż dotrzesz do czarnej wieży, a następnie ląduj. W miejscu, gdzie będziesz chciał wbiec do wieży, smok Barnaka zaatakuje Zatilę, raniąc go śmiertelnie. Twój stary druh przed dokonaniem bohaterskiego żywota pozostawi ci jeszcze czar Focus Magicum: Smok. Tak wyposażony ruszaj na spotkanie wroga.

Zaraz po wejściu do wieży natkniesz się na punkt zapisu gry, z którego skwapliwie skorzystaj.

Idąc dalej korytarzem dotrzesz do sali, w której zaatakują cię trzy duchy. Następnie wejdź w małe przejście znajdujące się w drewnianej scenie i zejdź po drabinie na niższy poziom. Zejdź po drabinach na sam dół pomieszczenia, rozprawsz się z dwoma umarlakami i, uważając na śmigające po sali czaszki, skieruj się do przejścia pod drewnianą konstrukcją. Podążaj nim w dół, aż dotrzesz do kolejnego rozległego pomieszczenia. Zejdź po schodach na dół, spierz dwóch czarnych strażników, a potem ruszaj przejściem dalej w głąb wieży.

Wyrąb sobie drogę do pokoju z teleporterami. Tak jak poprzednio, skorzystaj z nich w następującej kolejności: czerwony, żółty, niebieski. W pracowni czeka już na ciebie Enost, który ubzdurał sobie, że mając w... eee... tylku bateryjkę, zdoła cię pokonać. Poza tradycyjnymi atakami miotanymi będzie on stosował atak podobny trochę do wiatraka, który zerwał się z uwięzi. Wtedy najlepiej po prostu usunąć mu się z drogi. Kiedy w końcu rozłożysz Enosta na czynniki pierwsze, zabierz klucz na szczyt czarnej wieży i naciśnij guzik znajdujący się w pokoju obok, aby włączyć z powrotem teleport. Wracaj do miejsca, gdzie napastowały cię duchy. Po drodze pozbądź się pasty.

Teraz zacznij wspinać się po schodach biegnących wzdłuż zewnętrznej ściany pomieszczenia. W dwóch miejscach budowniczemu zabrakło najwyraźniej cegieł, będziesz więc musiał trochę poskakać. Kiedy dotrzesz do kraty, zrób użytek z klucza odebranego Enostowi i idź dalej, aż dotrzesz do pokoju z dwoma czarnymi. Zrób im z klocków jesień średniowiecza.

Wespnij się po drabinie, przestaw dźwignę, by odsunąć kratę, i zeskocz do pokoju poniżej. Przestaw dźwignię, która podniesie kratę w drzwiach, wróć do pokoju, gdzie byli czarni, przestaw znajdującą się tu dźwignię, ponownie wespnij się po drabinie, zeskocz do pomieszczenia poniżej i dopiero teraz wespnij się po drabinie na samą górę, aż dotrzesz do okrągłej komnaty. Przestaw dźwignię, co uruchomi windę, która zawiezie cię na wyższe poziomy wieży.

Na górze zacznij się wspinać po schodach. Zatrzymuj się na każdym piętrze, aby wytłuc wszystkich przeciwników. Kiedy to uczynisz, pośrodku komnaty podniesie się trójkątna kolumna. Kiedy dotrzesz na samą górę i dokonasz eksterminacji, trójkątna kolumna na środku sali powinna zacząć rozbłyskiwać. Jeżeli tak się nie dzieje, znaczy to, że pominąłeś któregoś z przeciwników na dole. Wskocz na kolumnę, która zawiezie cię na sam szczyt wieży.

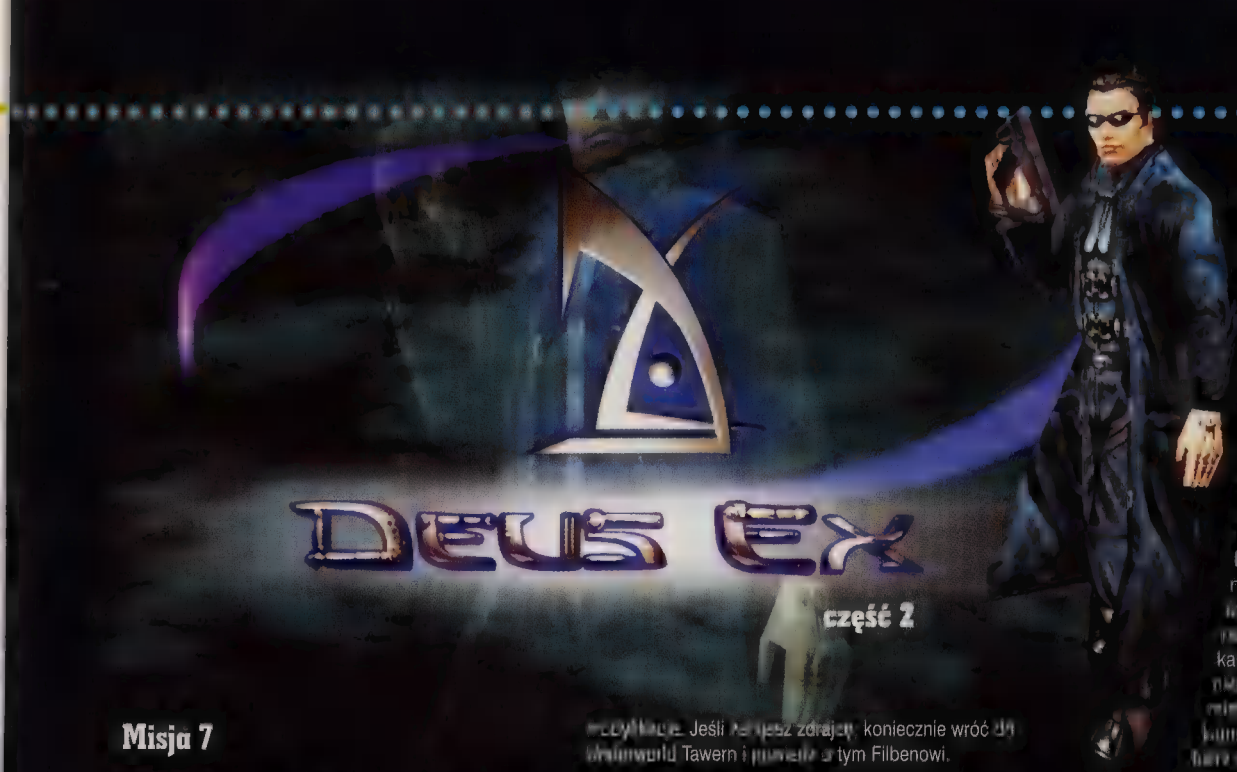
Tu utniesz sobie małą pogawędkę z Barnakiem, który po chwili zmyje się i zostawi cię sam na sam ze swoim smokiem. W tym momencie będziesz mógł ostatni raz zapisać stan gry.

Smok Barnaka jest praktycznie całkowicie odporny na twoje ataki, poza krótkim momentem, kiedy to po buchnięciu ogniem naśmiewa się z ciebie, aż mu się łeb trzęsie. W tym momencie należy do bydlęcia szybko podbiec, podskoczyć i w ów łeb mu porządnie przywalić. Po przeprowadzeniu tego manewru pozostaje ci tylko biegać dookoła szczytu wieży i unikać ataków smoka (a ma ich sporo, m.in. podmuch, który spycha cię z wieży) do czasu, aż ponownie zbierze mu się na atak radości. Po kilkudziesięciu takich akcjach smok padnie (a podobno śmiech to zdrowie). W tym momencie pojawi się na scenie mocno wkurzony Barnak i postanowi raz na zawsze sprawę rozstrzygnąć.

Barnak ma ataków magicznych od groma i jeszcze trochę, ale pociesz się, że pokonanie go jest równoznaczne z ukończeniem gry. Walka z Barnakiem przebiega wedle takiego schematu, że na zdrowy rozum pokonać go się nie da. Czekaj na okazję i wal. Można go pokonać... jakby tu rzec... nadludzkim wysiłkiem woli. Albo skorzystaj z kodu... eee... tego, no... takie angielskie słowo na "ch"...

Gratulacje! Dotarłeś do końca gry. I po co ci to było?

Anakha



Misja 7

Przybyłeś właśnie do Hell's Kitchen w Nowym Jorku. Pójdź do doktora, aby uzyskać radiator od Tracera Tonga.

(Cel Pierwszorzędny: Dostać się do Underworld Tawern i spotkać się tam z Harleyem Filbenem). Znajdujesz się na dachu hotelu, znajdź drabinę i zejdź na nią. Ulice miasta patrol gwardzi zombie, więc gdy tylko dotkniesz ziemi, schowaj się za śmietnikami i śmietnikami. Za pomocą [illegible] zlikwiduj znajdujących się w pobliżu strażników. Najbliższe wejście do Underworld Tawern prowadzi przez dwie wejścia znajdujące się w ścianie po prawej stronie. Wejdź do środka i podejdź do baru, na razie zignoruj Filbena, bo jest tu kilka z kimś musisz pogadać wcześniej. Porozmawiaj z żołnierzem stojącym obok baru. Nazywa się Vinny i pomoże Ci w wykonaniu następnego zadania, zna strażników w bazie i może im powiedzieć kilka dobrych słów o Tobie. Zanim mu teraz pomożesz, a dowiesz się to w następnej misji.

W pomieszczeniu na tyle lokalu znajdź Harleya. Porozmawiaj z nim na temat Illuminati i członków tej organizacji, dowiesz się co nieco o człowieku nazywającym się Stanton Dowd. Zostaniesz poproszony o zlikwidowanie szefa UNATCO, reputera o imieniu Joe Greene, którego mogłeś spotkać w Underworld Tawern w jednej z poprzednich misji.

(Cel Pierwszorzędny: Spotkać się ze Stantonem Dowd'em w składzie "Osgood and Sons" niedaleko wejścia do tuneli prowadzących do magazynów). (Cel Drugorzędny: Zabić zdrajcę Joega Greene w Free Clinic). Zabicie Joega nie jest konieczne aniżby nie [illegible]. Warto mimo odwiedzić klinikę dla samych robotów medycznych. Unikając strażników patrolujących ulice, dostań się do kliniki. Joega spotkasz w holu głównym zabij go, jeśli chcesz. Wejdź do pomieszczenia dla pacjentów i skorzystaj z robota medycznego, możesz tu wyleczyć obrażenia lub zamaskować modyfikacje. Jeśli Ci [illegible] zdrajcy, koniecznie wróć do Underworld Tawern i powiedz o tym Filbenowi.

Teraz Twoim głównym zadaniem jest zlokalizowanie znajdującego budynku "Osgood and Sons". Nieumarły został on zombiony z zemsty, więc możesz [illegible] ze zlokalizowaniem go. Gdy już Ci się uda, wejdź do środka i poszukaj Dowd'a przebywającego w pokoju na swej stronie. Porozmawiaj z nim o swojej następnej misji, pocztę [illegible] ważne dane - mapy gdzie i [illegible] Wall Cloud, który jest Twoim następnym celem.

(Cel Pierwszorzędny: Zniszczyć PCS Wall Cloud poprzez umieszczenie pięciu ładunków wybuchowych oraz odwrócenie pracy pomp stabilizujących statek).

(Cel Drugorzędny: Spotkać się z przemytnikiem i zdobyć od niego trochę materiałów wybuchowych do zniszczenia frachtowca. Dostarczyć Dowd'owi trochę ambrozji, aby zatrzymać rozwój choroby). Stanton powie Ci, że do wysadzenia pięciu elementów konstrukcji statku będziesz potrzebował co najmniej pięciu ładunków LAM. W związku z tym przed wyruszeniem na akcję powinieneś spotkać się z przemytnikiem. Ładunków wybuchowych nigdy nie jest za dużo więc [illegible] zahacz o przemytnika. Facet nadal mieszka [illegible] gdzie [illegible] w pobliżu wejścia do [illegible] metra. Wejdź do jego [illegible], wyłącz [illegible] laserowe i zejdź do [illegible], w których przebywa przemytnik. Porozmawiaj z nim, by kupić trochę ładunków. Po skończonej rozmowie rozejrzyj się po [illegible] i zabierz sprzęt, który Ci się przyda.

(Cel Pierwszorzędny: Gdy zdobędziesz ładunki wybuchowe od przemytnika, dostań się z powrotem na dach hotelu i polecieć śmigłowcem do Brooklyn Naval Shipyard). Po rozmowie ze Stantonem otrzymasz od [illegible] informację o wysłaniu na teren obsługiwanej agencji MJ12. Skoro [illegible] się uniknąć konfrontacji, wróć do [illegible] za hotelem, wskocz na schody ewakuacyjne [illegible] jest do tego modyfikacja speed enchancement lub podstawiona skrzynka i wejdź na dach. Wejdź na pokład śmigłowca, czym zakończysz tą misję.

Misja 8

Jock i ciężarówki Cię na mały dziedziniec koło bazy marynarki. Do wnętrza bazy dostaniesz się, otwierając [illegible] włamując otwór w ścianie. Na razie możesz [illegible] się [illegible].

(Cel Pierwszorzędny: Dostać się do budynku w północnej części obszaru doków, można tam dotrzeć kilkoma drogami). (Cel Drugorzędny: Znaleźć magazyny z uzbrojeniem, aby zdobyć więcej materiałów wybuchowych i rakiet). Gdy znajdziesz się już na terenie bazy, natrafisz na [illegible] który pilnuje głównej bramy. Ponieważ w tej misji pomogłeś [illegible] mu teraz jego kolega od Ciebie. Innym [illegible] głównej bramy i wejdziesz do centrum [illegible]. Na [illegible] stronie znajdziesz kilka [illegible] jeśli [illegible] Tobie amunicji lub medikitu, możesz się do nich dostać za pomocą wytrychów [illegible] krokiem powinni być [illegible] nie [illegible] do [illegible] wejście znajduje się w bramie naprzeciw. Odwróć wzrok [illegible] ka i unikając [illegible] (i pracowników cywilnych) idź w lewo do pomieszczenia ochrony. Kwatera na [illegible], która się tam znajduje, zawiera klucz do magazynu z amunicją. Jeśli [illegible], możesz [illegible] [illegible] szuflady biura - w lewej znajdziesz klucz do biura dowódcy bazy. Warto również [illegible] terminalem komputerowym, jeśli możesz się do niego włamać, [illegible] to: [illegible] [illegible] Lepiej [illegible] teren.

Wyjdź z pokoju i wejdź na górę po schodach znajdujących się w pobliżu. Po [illegible] zamknięty się zawartością pokoju z zabezpieczeniem. Przejdź przez most [illegible] podobne będzie tu strażnik, którego musisz [illegible] [illegible] - używając [illegible] w [illegible] [illegible] [illegible] magazynu. W środku znajdziesz [illegible] [illegible], a w

nim wśród wszystkich [illegible] aby otworzyć [illegible], w których przechowywany jest sprzęt. Zabierz wszystko, co będzie Ci [illegible] [illegible] tym, że potrzebujesz co najmniej pięciu LAM'ów) i idź [illegible] swoich śladach opuść budynek. Na zewnątrz kieruj się na zachód, do biura dowódcy bazy (to taki [illegible]).

Do środka dostaniesz się za pomocą multitool lub wybijając szybę w oknie. Przeczytaj [illegible] datacube i [illegible], zwróć [illegible], zwróć zamkiem drzwi prowadzące na [illegible]. W środku przeszukaj szuflady biurka i szafki, znajdziesz klucz do magazynu z amunicją, [illegible] do wschodniego magazynu (2249) oraz [illegible] i [illegible] do komputera ([illegible] [illegible]). Wyjdź z budynku i skieruj się do następnego. Do środka dostaniesz się używając klucza, który przed chwilą znalazłeś, [illegible] [illegible] [illegible]

Teraz musisz dostać się pod pokład. Wyjdź z windy na dziwnie kształtowany obszar, gdzie wszedłeś na pokład. Znajdź je i wyjdź do środka, poprzez na mapie, który dostałeś w poprzedniej misji, i zwiedź to miejsce. W jednym z pomieszczeń znajdziesz linkę z metalową kulą, a pomoże ona zwalczyć zombie Dawida. Warto również otworzyć sejf w jednym z pomieszczeń, znajdują się tam ulepszenia do modyfikacji nano. Gdy już się rozejrzysz, wejdź po schodach na kolejny poziom. Tutaj koniecznie odwiedź „sick bay", gdzie z pomocą robota medycznego wyleczysz swoje obrażenia i zmodyfikujesz moduły. W tym samym pomieszczeniu znajdziesz datacube z kodem do mostka (9753) oraz klucz do drzwi prowadzących pod pokład.

Znajdź położoną nisko kratę, otwórz ją i przejdź tunelem do pomieszczenia technicznego. Robot na pewno pomoże Ci odnowić zapasy energii, a w jednym z biur znajdziesz kolejny przydatny kod (8516). Następnym namiastkowym, które warto zwiedzić, jest zbrojownia do środka dostaniesz się za pomocą multitool. Ewentualnie możesz zawitać tu później, gdy zdobędziesz odpowiedni kod.

Wejdź po schodach jeszcze wyżej, likwidując lub unikając strażników, znajdź terminal komputera bezpieczeństwa i włam się do niego, aby wyłączyć kamery i systemy bezpieczeństwa. Przeszukaj dostępne pomieszczenia, w jednym znajdziesz cellacube z kodem do kajuty kapitańskiej (6672), która znajduje się na tym samym piętrze. Znajdź ją i używając kodu otwórz drzwi i wejdź do środka. Znajdziesz tu kod do zamków (7134) oraz klucz, dzięki któremu będziesz mógł zejść pod pokład.

Teraz idź po schodach na sam dół, zamknięte drzwi otwórz znalezionym kluczem i zejdź pod pokład. Znajdziesz się w maszynowni, która na mapie jest zaznaczona jako „engine room". W północno-zachodnim rogu tego sporego pomieszczenia musisz w odpowiednich miejscach umieścić ładunki wybuchowe. Aby się dowiedzieć, gdzie masz je zamontować i zdetonować, jako pierwszy umieść ładunek w południowo-zachodnim rogu, można tam do niego bez większych problemów (strażnicy patrolują rakietami) i ładunkiem wybuchowym (lub rakietą) wywalić dziurę w burcie statku. Aby dostać się do południowo-zachodniego pomieszczenia, musisz pokonać się do pomieszczenia kontrolnego. Znajdziesz się ono prawie na środku maszynowni, ale aby się tam znaleźć, musisz znaleźć zamek kodowy i używając kodu (9753), odblokować. Wejdź po drabinie na górę i wejdź do pomieszczenia kontrolnego. Przejdź przez nie do pokoju z oknem w ścianie, wybij szybę i wskocz na parapet. Jeśli za oknem jest rura, na którą możesz wejść, znaczy to, że jesteś na dobrej drodze. Wejdź na rurę i przejdź po niej w południowo-zachodnim kierunku, tam zeskocz na skrzynie (w miejsce oddalone nie dookoła ścianami). Wysadź kolejną dziurę w burcie i wróć w okolice schodów, którymi tu dotarłeś.

Wyjdź z maszynowni drzwiami znajdującymi się koło schodów. Idź korytarzem w kierunku północnym, po drodze zaglądaj do wnęk, bo możesz tam znaleźć trochę sprzętu. Dojdź do końca korytarza, skręć w prawo i dojdź do miejsca, gdzie pracuje robal - całkiem. Porozmawiaj z technikiem, a dowiedzmy się, że w pomieszczeniu, obok którego się znajdujesz i do którego musisz wejść, żeby zrobić kolejną dziurę, nie ma pokoju i szybko tam umrzyjesz. Zabierz leżący koło technika klucz i multitool. Wejdź do środka i po prawej stronie znajdź panel, który musisz „zrobić". Dalej znajdziesz kolejny, otwórz ją i wpadniesz do tunelu. Za pomocą laserowego (który wyłączysz granatem EMP) znajdziesz drugi panel. Po naprawieniu go wróć do pomieszczenia i uważając na spider bota, znajdź miejsce, w którym masz zrobić dziurę. Gdy już załatwisz tę sprawę, wejdź po schodach na górę i podejdź do drzwi, które możesz otworzyć na kilka sposobów: używając kodu, włamując się do komputera bezpieczeństwa, wysadzając ładunkiem wybuchowym lub strzelając w zamek. Za drzwiami będą po drabinie na dół i zabijając lub likwidując strażników, znajdź kolejne miejsce, w którym masz zrobić dziurę. Znów wróć i zajmij się ostatnim miejscem.

Wróć do miejsca, gdzie pracuje technik i dalej w okolicy schodów, którymi zszedłeś z góry. Tym razem pójdź korytarzem na południe, a następnie na wschód do pomieszczenia pomp. Zlikwiduj pilnujących go strażników i podejdź do komputera po lewej stronie, a otrzymasz informacje od Tonga. Wtedy zdalnie przełączysz koło komputera następnie użyj go (komputera), wprowadzając kody i hasło zdobyte w kajucie kapitana oraz kodu Pitcairn. Zmień kierunek pracy pomp, wyjdź z pomieszczenia i znajdź ostatnie miejsce, które masz wysadzić. Po wybuchu zacznie się trząść, to znak, że trzeba się ewakuować. Zanim zdążysz ostatnią dziurę, wskocz na pompy w środku pomieszczenia, a z nich na balkon, na którym stoi skrzynia z zaopatrzeniem medycznym. Idąc, kawałek korytarzem, dotrzesz do pomieszczenia, w którym znajdziesz canister z modyfikacją, GEP Gun i trochę innego sprzętu.

Jak najszybciej, dostań się na pokład statku (tą samą drogą, którą wszedłeś), wskocz do wody i po prawej stronie pomostu znajdź dwie drabiny, po których wyjdziesz na górę. Przejdź przez znajdujące się w pobliżu drzwi. Po drabinie wejdź na górę, znajdź terminal komputera bezpieczeństwa i zabierz się do niego (LAWalton P.Simmons), aby podświetlić drzwi. Idź dalej, aż dojdziesz do kolejnego tunelu (obsługiwanego przez kilka golden botów; rozwal je i przejdź przez tunel do pomieszczenia z dużym komputerem. Tutaj znajdziesz kolejne kody oraz wentylator. Teraz możesz bezproblemowo wejść po drabinie na samą górę. Otwórz właz, wejdź w tunel i na jego końcu rozwal kolejną kratę, aby dostać się na dach. Dostaniesz informację od Tonga, a po chwili przyjdzie po Ciebie helikopter, który zabierze Cię na spotkanie ze Stantonem.

Szary jest pomnikiem to cmentarz. Przejdź do bramy i użyj przycisku, aby wezwać odźwiernego, który otworzy dla Ciebie bramę.

(Cel Pierwszorzędny: Spotkać się ze Stantonem Dowdem w jego rodzinnym grobowcu). Znajdź wyżej Dowdem w zachodniej części cmentarza. Otwórz drzwi i zejdź po schodach na dół, gdzie czeka Dowd. Stanton kryptę, rozglądaj się uważnie na terenie cmentarza możesz znaleźć różne sprzęty (w tym także wpadnie odwiedzić domu odwiedzającego). Porozmawiaj z Dowdem o Illuminati i o zniszczeniu statku. Stanton zarządza udanie się do Paryża i nawiązanie kontaktu z Silhouette.

(Cel Pierwszorzędny: Polecieć do Paryża i w katakumbach skontaktować się z Silhouette). Zanim wyjdziesz z krypty, sprawdź, czy nie ma w niej czegoś przydatnego dla Ciebie, poza takimi wartościami zwiedzenie całej tej kolekcji dla kilku punktów doświadczenia. Gdy będziesz już wychodził, otrzymasz komunikację od Jocka, który przekaże Ci, że właśnie przyleciał agent MJ12 i aby tego było mało, włączył pole, które uniemożliwia lądowanie.

(Cel Pierwszorzędny: Zniszczyć pole, które nie pozwala Jockowi wylądować. Jego źródło znajduje się w małym budynku koło bramy cmentarza). Zabij lub omiń patrolujących teren agentów MJ12, skieruj się do budynku, gdzie rezydują odźwierni. Po wejściu do środka rozwal rakietą lub LAM-em pole z urządzeniami po swej stronie. Wybuch powinien uszkodzić generator pola. Jock szybko wyląduje, a Ty będziesz mógł wejść na pokład śmigłowca i udać się do Paryża.

Misja 9

Jock ląduje na dachu opuszczonego wieżowca w Paryżu i mówi Ci, że musisz zejść do katakumb.

(Cel Pierwszorzędny: Skontaktować się z Illuminati w Paryżu, gdzie podobno ukrywa się były przywódca tej organizacji Morgan Everett). Znajdź małą nadbudówkę na dachu, używając wybuchu lub materiałów wybuchowych wejdź do środka, znajdziesz tam kod do windy (4003). Wpisawszy go, zjedź windą na sam dół. Tam znajdź schody, wejdź po nich i przejdź korytarzem o imieniu Aimee, aby z nią porozmawiać. W rezultacie zdobędziesz kod do drzwi prowadzących do systemu kanalizacyjnego. Kolejna sprawa Ci również z mutantach, które tam grasują zadaniu jej pomoc, jeśli nie masz nic przeciwko. Po skończonej rozmowie wskocz po schodach na górę, na półkę w pokoju Aimee, znajdziesz tam bioelectric cell.

(Cel Drugorzędny: Zabić cztery monstra grasujące w kanałach, następnie zawiadomić o tym wystraszoną Aimee). Zejdź po schodach na sam dół i przejdź do wejścia do kanałów. Pomieszczenie przed nimi jest radioaktywne, więc uruchom modyfikację zabezpieczającą przed radiacją oraz załóż hazmat suit leżący w pobliżu wejścia do kanałów. Otwórz wrota, używając zdobytego przed chwilą kodu (0001). Idąc wzdłuż lewej ściany, znajdziesz wyłom, jeśli chcesz (i uważasz się na siłach) to możesz po drodze pozbywać trochę sprzętu. Za strefą radioaktywną ekwipuj z powrotem robota, aby podładować poziom energii. Gdy zakończysz pobory, wróć do pokoju Aimee, kiedy dowiesz Ci się w rozmowie, że jest przejście wejścia do kanałami są składowane jakieś rakiety. Wróć do kanałów inną drogą, o której mówiłem, dojdź do ich końca i po drabinie wyjdź na górę. Przejdź kilka zamykających wyjść i ostrożnie wychyl głowę, okolicę patrolują komandosi MJ12, czuj gotowy do zabicia go lub przemknięcia się w cieniu ścian.

Znajdź budynek numer 14 i włam się do niego. W jednym z biur znajdziesz zamknięty sejf, a w nim datacube z kodem i hasłem do systemu bezpieczeństwa laboratoryjnego. Znajdziesz tam klucz do magazynu. W innym z biur znajdziesz numer czyjegoś konta i PIN. Skieruj swoje kroki na dół budynku. Znajduje się tam magazyn, do którego możesz się dostać na kilka sposobów (używając klucza, wybuchu lub terminala komputera bezpieczeństwa). W środku znajdziesz robota naprawczego, klucz do jednego z biur oraz jednorazową rakietę z prowadzącą, która przyda się w walce z komandosem.

Jednym miejscem, które warto odwiedzić, jest stacja metra. Gdy tam dotrzesz, rozejrzyj się, stojącym po lewej stronie od wejścia człowiekiem o imieniu Dafoe. Możesz od niego kupić zenit, lecz cena jest bardzo wygórowana.

Jeśli musisz coś dla sprzedawcy, obniży cenę do jednej trzeciej wtedy, gdy kwoty. Wystarczy zlikwidować trzech żołnierzy MJ12 patrolujących stację metra.

(Cel Drugorzędny: Zabić trzech żołnierzy MJ12 i powiedzieć o tym sprzedawcy broni). Zadanie to nie jest trudne. Odrazu idź w głąb stacji, zlikwiduj robota i trzech żołnierzy, po czym wróć do Deboa po zakupy. Jeśli jesteś w kiepskim stanie, połóż na stacji kapsułę medycznego, nie zapomnij przy okazji zainstalować modyfikacji, jeśli jakieś znalazłeś. Gdy już Ci się znudzi zwiedzanie stacji metra, wyjdź z niej i idź już do następnej misji.

Wejście do nich znajdziesz naprzeciwko budynku numer 11, po drugiej stronie ulicy. Obejdź je dookoła i znajdź zabite dechami okno, wyważ deski i tą drogą wejdź na środek (zanim, że masz za złych, wyłączy alarm ładunki wybuchowe, by otworzyć drzwi). Po schodach udaj się w dół, nie przejmując wiążącego się tam datacube, zawiera on mapę katakumb. Zejdź na sam dół, otrzymasz informacje od Tonga, że w katakumbach są agenci MJ12. Rzeczywiście, musisz zachować ostrożność, bo komandosi i regularni żołnierze MJ12 patrolują okolicę. Używając mapy dostań się do "bunkra numer jeden", gdzie ukrywa się Silhouette. Przyjrzyj się dokładnie ścianom, jedna z nich powinna różnić się od pozostałych. Przebij ją, aby otworzyć wejście do bunkra numer jeden. W środku porozmawiaj z członkami Silhouette, w mroku pomieszczenia znajdź Chada, porozmawiaj z nim o swoim zadaniu. Dowiesz się, że jeśli pomożesz Silhouette, będzie mógł on na wszystkich. Musisz uwolnić członków organizacji więzionych przez MJ12 w bunkrze numer trzy. Chad da Ci klucz do zamkniętych drzwi na północ od bunkra numer jeden, a także mapę katakumb, jeśli jeszcze jej nie masz.

(Cel Drugorzędny: Uwolnić członków Silhouete przetrzymywanych w bunkrze numer trzy. Ochraniać ich i doprowadzić w jak najlepszym stanie do bunkra numer jeden. Po wszystkim porozmawiać z Chadem). Po wyjściu z bunkra idź na północ (dwoma otwórz za pomocą any ring) i uważaj na MJ12 (uważaj, dlatego nie powinieneś). W jednym z nich znajdziesz zamkniętą szafkę, a tam datacube z logiem i hasłem do komputera bezpieczeństwa kwatery (Lhela Prologue). Między bunkier numer dwa, porozmawiaj z członkiem, który go zajmuje, możesz od niego kupić trochę sprzętu. W końcu dotrzesz w okolicę trzeciego bunkra. Drogi do niego pilnuje pole laserowe i wszyscy strzelnicza. Na razie rozglądnij się po okolicy i znajdź robota naprawiającego za zamkniętymi drzwiami. Otrzyma te drzwi, a gdy robot zajmie się ich naprawą, wyłączy z jego energii oraz zabierz wszystkie przydatne Ci rzeczy. Wróć do pola laserowego i wejdź przez nie, uważając przed EMP, albo multitool na panelu kontrolnym. Pomiń pilnujących bunkier komandosów i członków MJ12 pozwalając ich zaniepokoić, zanim uwolnisz zakładników. Rozglądnij się po bunkrze i zabierz klucz do szafek oraz korzystając z terminalu komputera bezpieczeństwa, otwórz kamery i automatyczne wieżyczki (Lhela Prologue). Następnie uwolnij zakładników i biegnij z nimi do bunkra numer jeden. Jeśli pomagałeś jakiejś stronie, albo wiejscy zakładnicy mogą być w niebezpieczeństwie, dlatego trzymaj się blisko. Po powrocie do bunkra wejdź na pokój rozmowy z Chadem, aby dowiedzieć się, co robić dalej.

(Cel Pierwszorzędny: Znaleźć Nicolette DuClare. Wiadomo, że jest stałym klientem klubu La Porte de l'Enfer). Pomagając sobie mapą, znajdź wejście do kanałów - zwykły otwór w podłodze. Tuż wyczerpie się znajdziesz owe drabiny, wejdź na ty od prawej strony używając wytrychu lub materiałów wybuchowych otwórz kratę blokującą wyjście na górę. W Paryżu panuje stan wojenny, ulice pełne są ulicznych MJ12, robotów patrolujących. Ci ostatni nie będą Ci przeszkadzać, dopóty nie zauważą, że robisz coś niebezpiecznego. W Paryżu można odwiedzić wiele niebezpiecznych miejsc, ale nie będą ich wszystkich opisywał, to pozostawiam Twojej ciekawości, części miasta znajdą restauracje. W każdej znajdziesz dziewczynę z informacją o czymś numerze konta i wiadomością do niego. Rozglądnij się po lokalu i porozmawiaj z gośćmi (kobietą, mężczyzną i dziećmi) - zakładzą Ci kod do komputera bezpieczeństwa z pobliskiego posterunku (Administration? Pamiętaj). Po wyjściu z restauracji skorzystaj z automatycznej budki, kupić się tam może żołnierz MJ12, dostanie się do komputera może być trudne, ale jeśli Ci się uda, będziesz mógł wyłączyć wszystkie roboty patrolujące.

Bez robotów na ulicach jest nieco spokojniej. Gdy skończysz zwiedzać Paryż, udaj się do Club La Porte de l'Enfer. Wejdź głównym wejściem i porozmawiaj z portierem, weź od niego klucz, dzięki niemu wejdziesz do klubu. Jeśli nie masz u siebie pieniędzy, możesz spróbować wyłamać lub dostać się do jego pokoju, omijając wyżej położone kraty i przeciskając się przez otwór do pomieszczenia obok. Tam znajdziesz (również przez kratę) do pomieszczenia obok. Tam znajdziesz (również przez kratę) do pomieszczenia obok. Tam znajdziesz (również przez kratę)

będziesz musiał zabrać i po cichu tak, żeby komandos tylko w pobliżu nic nie usłyszał) umieszkodliwić wybuchem. Kiedy dojdziesz wreszcie wybrać się do właściwych kwater, gdzie na początku będziesz musiał rozwalić komandosa: wciągnąć go na minę lub wystrzelać z niego naboje lub granat z karabinu szturmowego. Po pokonaniu go przeszukaj kwatery mieszkańców, gdzie oprócz ochronnego kluczyka do drzwi każdej znajdziesz również dyskietkę z kilkoma ważnymi kodami: kod do Sidon's Vault (mniej więcej to 1942, do Fountain of Wisdom (pokój komputerowy) 0022, a do Number and a Secret (komputery ochrony) kody 34501 i 08711).

Gdy już wreszcie zajmij się tym, co znajduje się nad nimi. Znajdziesz tam przejście co-więcej, prowadzące do tego Portalu. Idąc tam, przygotuj się na zlikwidowanie kilku wyjątkowo antypatycznych. Po chwili dojdziesz do drzwi prowadzących do skarbca ze złotem. Na drzwiach turze zamka minimalnego wartości 1942, żeby otworzyć drzwi. Następnie przeskocz przez pola laserowe, poruszaj w klasyczny sposób używając multitool na panelu kontrolnym lub granatu EMP na samym środku. Po przejściu przez pola zacznij uważać na kamery i wszystkich strzelnicze i ostrożnie przeszukaj skarbiec. Oprócz pewnej ilości zaopatrzenia i robota naprawczego znajdziesz tam terminal komputera ochrony, użyj go, aby wyłączyć kamery i włączyć (34501 P:0871). Następnie znajdź kolejne drzwi prowadzące dalej, wstukaj kod 0022, aby je otworzyć - prowadzą do pomieszczenia komputerowego. Zejdź na dół po schodach i przygotuj się na spotkanie z Guntherem, który czeka na Ciebie z mniejszym oddziałem. Pojawi się, gdy tylko zbliżysz się do komputerów, nie baw się z nim, tylko staraj jak najszybciej zakończyć walkę. Gdybyś zaczął się palić, koło schodów jest gaśnica.

Po rozwaleniu starego znajomego podejdź do konsoli centralnego i używając znalezionego wcześniej kodu i hasła, dostań się do systemu (34501 P:0871). Wybierz opcję "Establish System Uplink", wyjdź z systemu i pogadaj z Simonem, którego wizerunek pojawi się za Twoimi plecami. Wyjdź z pomieszczenia komputerowego i po przejściu informacji od Everetta skieruj się w stronę miejscowej stacji metra.

(Cel Pierwszorzędny: Dotrzeć do stacji metra i oczekiwać tam kolejnych instrukcji). Wyjdź z kabiny do windy, wyjdź z niej i skieruj się w stronę stacji, po drodze możesz jeszcze walić na jakiś nieboszczyk MJ12, więc uważaj oczywiście. Gdy wejdziesz do stacji otrzymasz od Morgana nowe rozkazy.

(Cel Pierwszorzędny: Spotkać się z pomocnikiem Everetta na stacji metra - facet nazywa się Toby Atanwe). Wejdź na dół, tam spotkasz Toby'ego. Po drodze pogadaj z technikiem, który pojawi się na początku, możesz od niego wiele dużo uzyskać. Następnie używając mebli, które na półce, przy której stoi technik. Znajdziesz tam numer konta i PIN, który możesz wykorzystać w bankomacie. Znajdź faceta, z którym jeszcze wcześniej rozmawiałeś i zakończ z nim rozmowę, po której Ci przekaże. Po skończonej rozmowie zostaniesz przeniesiony do następnej misji Everetta. Znajdziesz się trochę po okolicy, znajdziesz klucz, który potem Ci się przyda. Zejdź niżej, gdzie znajdziesz biuro laboratorium, a w ich zbiorze akwarium. Używając klucza, otwórz kratę w głównym laboratorium, przez którą będziesz mógł wskoczyć do wody, gdzie pływa trochę sprzętu. Po kąpieli na dno labo-ium Alexa. Jacobsena na dole, rozmawiaj z nim i przeszukaj pomieszczenia. Znajdziesz datacube z hasłem do komputera ochrony, nad którym trzeba chwilę pomyśleć (MEverett Psychohol). Jeśli jesteś ranny lub chcesz zainstalować jakieś modyfikacje nano, skorzystaj z usług robota, który znajduje się po laboratorium. Następnie zaloguj się do komputera, używając znalezionego przed chwilą hasła i wymyślonego loginu. Przeszukaj maile, by znaleźć kody, które pozwolą Ci zdobyć kombinezony z nowymi modyfikacjami, z upgrade'ami do nich (2184 6426). Rozdziel do drugiego akademium i porozmawiaj z Everettem, otrzymasz nowe wytyczne, a także klucz do drzwi prowadzących na lądowisko dla śmigłowców, gdzie już czeka na Ciebie Jock.

(Cel Pierwszorzędny: Spotkać Jocka na lądowisku i udać się śmigłowcem do bazy lotnictwa Vandenberg). Biegnij na lądowisko, znajdź do niego najbliższe koło miejsce, gdzie zastaj-ałeś ten statek. Gdy będziesz prawie na miejscu, natkniesz się na ciało jednego z techników. Porozmawiaj z drugim i szybko wróć do Morgana, aby mu powiedzieć o tym, co się stało. Drugi technik jest prawdopodobnie szpiegiem i musisz go jak najszybciej zlikwidować. Wróć w miejsce, gdzie znalazłeś trupa, zabij szpiega w dowolny sposób i zejdź do laboratorium Alexa. Na jego tyle znajdziesz sejf, który otwórz (multitool na panelu kodowym lub kod 6021), a w środku znajdziesz klucz i sztuczną inteligencję, z którą powinieneś się porozumieć. Z laboratorium skieruj się na piętro, gdzie rozmawiałeś z Toby'm. Wejdź do łazienki, znajdź lustrzane lustro, użyj go, żeby podbić zamknięte drzwi. Otwórz je i wejdź do środka, znajdź dziurkę z kluczem do pomieszczenia, w którym znajduje się sztuczna inteligencja. Spróbuj tu również nieźle-go Luciusa, którego Morgan otrzymuje przy życiu, od czasu do czasu z nim.

(Cel Drugorzędny: Powiedzieć Morganowi, że Luciusowi jest zimno). Wystarczy wrócić do laboratorium Morgana i powiedzieć mu o rozmowie z Luciusem. Morgan odpowie coś o niemożliwości przywrócenia zdrowia Luciusowi, w zasadzie to zadanie, to zupełnie ogólnie mość. Musisz jednak jeszcze wrócić do Luciusa i powiedzieć mu o tym, co powiedział Morgan, możesz również skłamać lub sam oddać Luciusa od systemów podtrzymujących życie.

Pożegnaj się jeszcze raz po całej bazie i jest nie musi tu już nic do roboty, idź w kierunku lądowiska dla śmigłowców i poproś z Jockiem do następnej misji.

Misja 11

Zaraz po rozpoczęciu tej misji podejdzie do Ciebie kobieta. Dowiesz się od niej kilku rzeczy, o tacie między innymi poznasz kod do dwóch paneli kontrolnych odpowiedzialnych za zasilanie hangaru (Delta). Na razie jednak czeka Cię co innego.

(Cel Pierwszorzędny: Zniszczyć wszystkie cztery roboty MJ12 patrolujące teren, dopiero wtedy baza będzie mogła zacząć pracować). (Cel Drugorzędny: Uruchomić zasilanie awaryjne dla systemu ochrony X-51). Sprawa wygląda najlepiej, jeśli masz jeszcze trochę granatów lub rakiet. Wtedy wystarczy wychylając się za krawędź dachu, lokalizować roboty i niszczyć je w dalszej kolejności. W innym wypadku musisz zachować ostrożność i unikać min, wychylając wszelkie okazje, by je zniszczyć. Gdy skończysz już na dachu, musisz zejść na dół. Najprościej drugie główne schodami, ale kamera i wieżyczka czyhają na niego ryzykowną. Zamiast tego wybierzmy ogólnie wokół budynku, skacz z jednego na drugi, aż znajdziesz się na dole.

Zwracając uwagę na kolejne patrolujące okolicę, przedostań się do północno-zachodniego rogu bazy, gdzie znajduje się stacja zasilania. Znajdź ramek kodowy w południowo-zachodniej części i wschodniej cyfry, które otrzymałeś (Carla Brown (5868). Drugi zamek kodowy znajduje się we wnętrzu struktury i, aby przywrócić zasilanie, musisz go znaleźć. Otwórz drzwi wejścia do budynku, pilnuje dwóch komandosów, obok których tajnym sposobem nie da się przejść. Dalej znajdź kolejne wejście, przez które przejdziesz wyrzutni lub materiałów wybuchowych. Po wejściu do środka poszukaj wejścia tak, żeby przez które przejść do kolejnej. Tam od razu uważaj się za stołami, bo w pomieszczeniu działają kamery automatyczne karabiny. Unikając wyrzutni, przejdź przez drzwi do południowej strony. Dalej drogę utrudnia pole siłowe. Wyłącz je za pomocą multitool lub granatu EMP. Przygotuj się na walkę z żołnierzami MJ12, którzy pilnują terminalu w laboratorium.

Po zlikwidowaniu strażników porozmawiaj z Stacy Weber, dostaniesz od niej hasło do komputera ochrony (Lt.commander Peterson). Otwórz zamknięte drzwi i pogadaj z naukowcem, którego znajdziesz za nimi. Od niego otrzymasz kody do komputera odpowiedzialnego za zablokowanie tuneli (Ltunnel01 Pommgate). Mając już potrzebne informacje, zajmij się do zalanego laboratorium. Pod wodą znajdziesz się panel kontrolny, zniszcz go (nie wchodząc do wody), aby móc spokojnie podziwiać przedmioty i dostać się do terminalu komputerowego. Zaloguj się do terminalu (command Peterson) i wyłącz wszystkie kamery oraz wieżyczki. Teraz możesz wrócić do głównego holu.

Tym razem idź na północ. Możesz przekraść się obok trzech strażników lub strzelić w skrzynkę TNT, aby ich walić ich w diabły mak. Niezależnie od wybranej metody dotrzesz do końca pomieszczenia, gdzie znajduje się kolejny zamek kodowy odpowiedzialny za zasilanie. Po wstukaniu kodu (5868) otrzymasz nowe informacje. Zasilanie hangaru, gdzie trzymane są rakiety zostało przywrócone. Musisz jednak jeszcze otworzyć drzwi prowadzące do niego.

Aby zdobyć hangar musisz wejść z budynku (nowe ne czy głównym czy tylnym wyjściem) i odszukać zbliżyć się do hangaru. Jeśli nie zniszczyłeś wcześniej wszystkich robotów MJ12, musisz teraz uważać na przeciwników lub - jeśli dysponujesz odpowiednimi środkami - zniszczyć je. Po dotarciu w okolice hangaru poszukaj przejścia, które otwiera boczne wejście. Skorzystaj z niego i spróbuj w środku dwóch przycisków uruchomiających drzwi. Maszyny obsługują hangar i bez Twojej pomocy zajmą się wszystkimi pozostałymi przy życiu żołnierzami MJ12 oraz wspomnianymi im robotami. Kolejne rozkazy otrzymasz dopiero, gdy teren będzie czysty.

(Cel Pierwszorzędny: Udać się do centrum łączności i nawiązać kontakt z Garym Savage). Znajdziesz centrum łączności - znajduje się w pobliżu hangaru. Po wejściu do środka otrzymasz nowe informacje.

(Cel Pierwszorzędny: Znaleźć Gary'ego Savage, który prawdopodobnie znajduje się w pomieszczeniu kontrolnym). Będąc już w środku, znajdź na jego tyłach kratę kryjącą wejście do tunelu. Przeszukaj pobliskie stoły, z jednego z nich zabierz upgrade do modyfikacji nano. Otwórz kratę i wejdź do tunelu. Po przejściu pewnego odcinka otrzymasz od Everetta poprawki do rozkazu.

(Cel Pierwszorzędny: Podłączyć Daedalusa do wojskowego komputera znajdującego się w pobliżu centrum dowodzenia). Po wyjściu z tunelu idź korytarzem

znajdziesz terminal komputera bezpieczeństwa. Zaloguj się do niego (L:tunnel01 P:omega3a) i powyłączaj wszystkie zabezpieczenia. Idź dalej korytarzem, po chwili możesz założyć spider boty - rozwal je lub unikaj jak wolisz. Po chwili zostaniesz zaatakowany przez pola laserowe. Użyj na nich multitool na panelu kontrolnym lub granatu EMP, wyłącz pole i idź dalej. Dokładnie aktywnego pola spowoduje uruchomienie spider botów. Jeśli potrzebujesz jedzenia, zanim wyłączysz trochę obrażeń otwórz zamknięte szafki, które znajdziesz po drodze. Za nimi znajduje się zamknięte pomieszczenie, a w nim trochę zapasów.

Przejdź przez niewielkie dziurę i małą rurami, aż wyskoczysz w niewielkim pomieszczeniu magazynowym. Jeśli skorzystasz z normalnej drogi, musisz przygotować się na obrażenia od naboi, które padną na tym obszarze. Zniszcz spider bota i pudełka pozostałe po Ci rzeczy. Następnie przenieś skrzynia na wprost i wejdź na nią. Na podwyższeniu skorzystaj ze skrzyni, wskocz na najwyższy poziom i idź dalej. Znajdziesz leżące na ziemi cało na lewo pomieszczenie i zabierz klucz, który leży koło niego. Wejdź po drabinie, odsuń klapę i wyjdź z powrotem do głównego korytarza. Przejdź schodów i wejdź na wyższy dach, przy znajduje się centrum dowodzenia. Porozmawiaj z mechanikiem i otwórz drzwi prowadzące do centrum.

Zejdź na dół i porozmawiaj ze starym znajomym, Samem Carterem. Po skończonej rozmowie zejdź na dolny poziom, po rozmowie z Gary'm Savage otrzymasz login i hasło pozwalające dostęp do głównego komputera (Gary'ego P.Tiffany).

(Cel Pierwszorzędny: Uruchomić główny komputer linii Vandenberg, umożliwi on Everettowi ochronę Daedalusa i produkcję antidotum dla wirusa). Cały system komputerowy znajduje się pod napięciem, od razu strzelają z niego roboty. Trzymając się po prawej stronie i uważając na elektryczność, znajdź panel kontrolny w tylnym rogu pomieszczenia. Użyj na nim multitool, aby zlikwidować wyładowania na tym poziomie. Gdy będzie już spokojnie, znajdź w środkowej części pomieszczenia przejście, które przywiezie windę i wciśnij go. Wjedź na poziom drugi i powtórz kolejny unikając elektryczności, znajdź panel naprzeciwko, który ją wyłączy. Podejdź do konsoli komputera i używając loginu i hasła od Gary'ego (Gary P.Tiffany) wejdź do systemu. Uaktywnij opcję "Uplink Virtual".

(Cel Pierwszorzędny: Udać się do centrum dowodzenia, aby otrzymać informacje od Boba Page'a). Wróć do Gary'ego i Sama, zapoznaj się z treścią wiadomości od Page'a. Dowiesz się, że Bob pomógł ocalić Gary'ego i zdał za nią okup - uwięziona dziewczynę w opuszczonej stacji benzynowej. Oprócz okupu Page żąda także sprzętu potrzebnego do ukończenia maszyny produkującej lekarstwo (lub antidotum na nagrobek). Byłoby to zresztą wszystkie dla powodzenia misji. Po rozmowie z Gary'm i zabraniu zdjęcia Tiffany'ego z nim MJ12.

(Cel Pierwszorzędny: Uratować Tiffany - córkę Gary'ego Neville. MJ12 trzyma ją w opuszczonej stacji benzynowej. Spotkać się z Jockiem obok głównego wejścia do Vandenberg na północny wschód od bazy). Wyjdź z bazy główną bramą i skieruj się na północ, gdzie znajdziesz śmigłowiec Jocka. Porozmawiaj z nim oraz z Tracerem Tong'iem. Następnie wejdź do śmigłowca, który zabierze Cię w pobliże opuszczonej stacji benzynowej. Gdy będziesz na miejscu, podejdź do bezdomnych, których powinieneś zauważyć naprzeciwko miejsca, gdzie stoisz. Od jednego z nich dostaniesz klucz od wejścia do kanałów, przez które dostaniesz się do stacji. Inny może sprzedać Ci trochę sprzętu. Użyj klucza na drzwiach nie opodal wejścia, gdzie wyrzucił ze śmigłowca. Po drabinie wejdź na górę i przejdź kanałami, aby wyjść na zewnątrz. Znalazłeś się w dobrze osłoniętym miejscu, to ważne, bo w pobliżu jest aż pięć MJ12. Tiffany trzymana jest w garażu na północny zachód od stacji i żeby do niej dotrzeć, będziesz musiał bardzo się postarać, aby zakończyć misję sukcesem. Tiffany nie musi przeżyć, jeśli jednak dostarczysz ją ojcu żywą, otrzymasz od niego upgrade do modyfikacji nano. Najlepszym sposobem na uratowanie jej życia jest niedopuszczenie strażników do uruchomienia alarmu, musisz więc poruszać się po cichu.

Tak więc, unikając strażników, dostań się na dach stacji benzynowej. Możesz to zrobić korzystając z kilku skrzyń lub dostając się do budynku i wchodząc po drabinie. Na dachu znajdź klapę, przez którą wejdziesz do garażu i znajdziesz się koło Tiffany. Przykuty jest łańcuchem na nóżce wału, nie pozwoli Tiffany uciec, zanim nie pozbędziesz się strażników. Po chwili przyjdzie Jock i rozwali bramę prowadzącą na dziedziniec. Doprowadź Tiffany do śmigłowca i rozglądnij się jeszcze po okolicy. W opuszczonej i małej budce znajdziesz nocny sprzęt, który może Ci się przydać.

(Jeśli masz problem z celnym dostaniem się do garażu, możesz spróbować innej metody. Dużym łukiem podejdź w pobliże wejścia do garażu, pilnuje go jeden komandos. Poczekaj aż się oddali, przyczaj przed materiałami wybuchowymi i wbiegnij do środka. Spalisz tam kawałek w czerni i zwykłego żołnierza. Jak najszybciej rozwal czarnego, a później żołnierza, zanim zdąży uruchomić alarm lub zabije Tiffany. Zostań w garażu i poczekaj, aż przeciwnicy sami do Ciebie przyjdą. Nie zastanawiaj się - rozwal ich!

Misja 12

Po wylądowaniu otrzymasz kilka emaili z nowymi zadaniami.

(Cel Pierwszorzędny: Ukraść miniaturową łódź podwodną z modułu URV przycumowanego przy samym brzegu. Odnaleźć uszkodzone niedawno laboratorium oceaniczne MJ12 i zdobyć schemat potrzebny do ukończenia budowy maszyny produkującej antidotum). Aby dostać się do modułu URV, musisz trochę popływać, przyjdzie Ci przy tym umiejętność "Swimming" a także gumowa łódź straży wybrzeża. Płyń w stronę nurków wchodzących obszar w pobliżu wejścia do modułu. Jeśli chcesz najpierw przeszkadzać tamtejszym przygotuj się na spotkanie z kilkoma żołnierzami i robotami patrolowymi. Za zamkniętymi drzwiami (otwieranymi je wyłącznie ub wysadzisz) znajdziesz trochę zapasów, ale tym nie ma co się tutaj zajmować.

Znajdź drabinę, po której będziesz mógł wejść na moduł. Po drodze omiń patrolujących nurków. W pomieszczeniu do którego wchodzisz po drabinie znajduje się jeden żołnierz MJ12, przyciśnij alarmu i wieżyczki. Poślą się po kolei dwóch strażników tak, aby nie włączył ponownie alarmu. Aby dostać się do modułu z innej strony, zamiast wchodzić po drabinie wejdź drzwi po jej drugiej stronie.

Przejdź przez nie i jak najszybciej zlikwiduj strażnika z miotaczem ognia, patrolującego rampę. Nie wychodź się zbytnio, bo nie zostać zauważony przez znajdujących się tam strażników. Wejdź do windy i zjedź na dół.

Po wyjściu z windy otrzymasz transmisję od Gary'ego. Nad tobą znajduje się kamera. Wejście do pomieszczenia spowoduje włączenie alarmu. Jeśli posiadasz ze umiejętność włam się do terminalu komputera bezpieczeństwa, który znajdziesz na lewo od windy. Żeby uniknąć wykrycia przez kamerę, ukryj się za skrzynią stojącą w pobliżu. Wyłącz wszystkie kamery i wieżyczki, ewentualnie przestaw je, aby strzelały do strażników pilnujących następnego obszaru.

Przejdź przez wejście, zabijając lub unikając strażnika, wejdź do pomieszczenia na jej końcu. Znajdziesz w nim pojemniki z jedzeniem, z antidotum, nawilżacz i kilka zbroi. Po zakończeniu przeglądu pomieszczenia porozmawiaj z mechanikiem, dostaniesz od niego login i hasło do komputera, terminal znajdziesz w następnym pomieszczeniu (Liberty P:starkman). Użyj komputera, aby wyłączyć kolejne kamery i otworzyć właz modułu URV. Przeglądając z kolejnym komputerem i zapoznaj się z zawartością dokumentów, znajdziesz tam kilka przydatnych informacji. Przejdź do następnego pomieszczenia, podejdź do łodzi i użyj jej, aby odpłynąć w stronę laboratorium oceanicznego.

Na miejscu przejrzyj pomieszczenie. Ci sprzęt i jeśli możesz włam się do terminala komputera bezpieczeństwa. Po podejściu do okna otrzymasz od Gary'ego informację dotyczącą kolejnego celu. Wejdź na drugie piętro i przeczytaj notatkę. Wyjdź na kolejne piętro, musisz być ostrożny, bo zainstalowano tu wszystkie pozostałe roboty i strzelają do każdego, kto tylko mógł. Z pomieszczenia, do którego wejdziesz po schodach, szybko podbiegnij do pokoju po lewej stronie. Jest masz dużo materiałów wybuchowych, możesz zniszczyć wieżyczkę, jednak lepiej ostrożnie sprzęt i po prostu użyjmy przejścia przez jej pole rażenia. Gdy jednak rozwalisz wieżyczkę, włam się do terminalu w pomieszczeniu, gdzie była zainstalowana i wyłącz wszystkie kamery. Idź dalej korytarzem, aż zobaczysz drogę prowadzącą w lewo.

Na końcu tego korytarza znajduje się następna wieżyczka, a Ty niestety musisz wejść w jej pole rażenia. Aby zabrać klucz leżący koło martwego strażnika. Zniszcz wieżyczkę za pomocą materiałów wybuchowych, ewentualnie poświęć się do pracy dokończając przez siebie skrzynię, która zasłoni Cię przed pociskami. Zabierz klucz leżący koło strażnika i nowym niemu dostaniesz się do laboratorium. Otwórz wytrychem drzwi obok wieżyczki i z pomieszczenia za nimi zabierz amunicję i sprzęt. Następnie wróć do korytarza, z którego skręciłeś w lewo.

Tym razem idź do końca korytarza, gdzie znajdziesz zamknięte drzwi. Użyj keyring, aby je otworzyć i wejdź do laboratorium. Jeśli nie włamałeś się do terminalu obok pierwszej wieżyczki, w pomieszczeniu będzie działała kamera. Po laboratorium biegają mini-roboty zwracające atakujące toksyczną wirus, zabij je albo unikaj ich ataku, podążając do dalszej części obszaru. Tutaj w wodzie unosi się olbrzymi stwór - zabij go. Twój cel leży za zamkniętymi drzwiami po lewej stronie. Na razie przejdź przez drugie widoczne drzwi, w pomieszczeniu za nimi znajdziesz datacube z

kodem do zamka. Przejdź przez kolejne drzwi i korytarzem dojdź do kolejnego zalanego pomieszczenia, po którym grasują zielone stwory. Tym razem nie marnuj na nie czasu, na ziemi znajdziesz datacube z kodem dostępu do tuneli. Zapamiętaj go i wróć do interesującego Cię dnia, wtedy wreszcie poznasz owe chwilę kod i wejdź do środka.

Po wejściu do następnego pomieszczenia otrzymasz informację od Gary'ego. Otwórz drzwi naprzeciwko, za nimi - uważnie na wyładowanie elektryczne - poszukaj leżącego na podłodze datacube z loginem i hasłem do komputera bezpieczeństwa (Locking and Alarm). Idź dalej korytarzem, aż trafisz do dużego, podobnego do jaskini pomieszczenia. Nie wchodź do niego bez przygotowania, kryje się tam kilka zmian. Są już zielonych stworów i inna bestia, z którą na razie nie możesz nic zrobić. Gdy będziesz gotowy, rozprawisz się z potworami i idź na drugą stronę jaskini. Musisz przejść przez drzwi, które tam znajdziesz, jeśli chcesz otworzyć je wytrychem, ewentualnie poszukaj latającego gdzieś w jaskini klucza. Dużo bezpieczniej jest skorzystać z wyjścia, które znajduje się bowiem w pomieszczeniu (po prawej stronie jaskini) patrolowanym przez bardzo dużego robota. Uważaj na niego, bowiem zadaje bardzo duże obrażenia, a do powalenia go potrzeba kilku strzałów z działa, ewentualnie fortelu. Spróbuj wyjść po cichu, kiedy tylko będzie przechodził przez jaskinię, otworzą przy drzwiach właściwe zasilanie tym samym monstrum.

Otwórz drzwi wybranym sposobem i idź korytarzem, aż po prawej stronie zauważysz windę, po której musisz zejść. Idąc korytarzem do windy, pomiń na razie wejście i przeszukaj opuszczone pomieszczenie załogi, możesz tam znaleźć trochę sprzętu. Windą zjedź w dół, korytarzem dojdź do kolejnych drzwi, otwórz je i idź dalej. Pierwszej istocie na podłodze oszczędź cierpienia i podejdź do należącego do niego śmiertelnego. Przejdź przez nie zresztą już spróbuj zwrócić uwagę na kraty, możesz je otworzyć i przejść tunelem i wtedy od razu dojdziesz do dużego pomieszczenia z kilkoma trupami i leżącym na podłodze oraz dużym spider botem czyhającym na ofiary. Unikając go idź do miejsca, gdzie jest pomarańczowy pojazd w lewo i windą wjedź na górę. Znajdziesz się w pomieszczeniu, którym skrzyń z zaopatrzeniem, warsztat pełnych. Nie pamiętam sam wyjść przez radiacji. Zjedź na dół i tym razem skorzystaj z windy po prawej stronie. To pomieszczenie jest bardzo podobne, ale zamiast radiacji musisz tu stawić czoła kilku spider botom. Na górze użyj strzelniczej windy, aby dostać się na górę.

Zdy dostaniesz się do kontrolera, musisz pokonać dużą odległość w podłodze. W podłodze znajduje się terminal, do którego musisz się włamać, aby uruchomić most przez dziurę w. Jeśli nie posiadasz tu umiejętności, wróć do korytarza windy i w znalezionym w nim datacube przeczytaj login i hasło do komputera (Unity Overwatch). Z ciała pływającego nad datacube zabierz naboje do strzelby i wróć do windy. Zwróć wyjątkowo się do góry na rury.

Podejdź do komputera i uruchom nieszczęsną przed chwilą kamerę i wróć do windy, naciśnij na niej guzik. Wybierz opcję "Access UC Schematics" i po chwili otrzymasz nowe rozkazy.

(Cel Pierwszorzędny: Spotkać się z Gary'm i Jockiem na szczycie centrum dowodzenia bazy, z której ukradłeś łódź). Zapamiętaj wracać na kod, po drodze usłyszysz przekaz od Boba Page'a oraz od Gary'ego, który powie Ci, że do lądowiska zbliża się jakaś łódź. Szybko biegnij w stronę swojej łodzi. Po drodze musisz spotkać kilku żołnierzy oraz ewentualnie Waltona Simmonsa, w zależności od okoliczności możesz walczyć lub uciekać. Gdy dotrzesz do łodzi, użyj jej, aby wrócić do modułu URV. Na miejscu wybierz korytarz, który wcześniej omijałeś. Likwidując lub omijając patrolujących robotów, dostań się na dach budynku. Spotkasz tam Gary'ego i Jocka w śmigłowcu, wsiądź na jego pokład, by dostać się na jego wyższy rakiet. Jeśli Tiffany przeżyła poprzednią misję, otrzymasz od Gary'ego upgrade do modyfikacji mine. Po wylądowaniu przy silosie również otrzymasz nowe rozkazy.

(Cel Pierwszorzędny: Przerwać procedurę wystrzelenia podłoku nuklearnego). Zanim wyruszysz, otrzymasz jeszcze kod dostępu do drzwi silosu (8456). Teren wokół bazy jest patrolowany przez psy; unikając je, staraj się nie narobić za dużo hałasu. Podejdź do budki strażnika po południowo-zachodniej stronie bazy. Podsłuchaj rozmowy strażników, aby uzyskać trochę informacji, potem wejdź do środka i zlikwiduj gadatliwych strażnicy. Dzięki temu będziesz mógł zabrać resztę kasy oraz klucz od frontowej bramy. Jeśli z akcji postanowi wolisz nie wdawać się w szczelaninę, istnieje inna droga do środka. Możesz wejść na drugi poziom i tędy przeczołgać się na teren bazy. Jednak istnieje ryzyko, że zostaniesz przez zwierzęta oraz roboty patrolujące ten obszar - brama daje lepszą osłonę przed nimi.

Zanim zajmiesz się celem misji, możesz poszerzać po terenie bazy uważając, aby nie rzucać się w oczy robotom. W jednym z budynków (do którego dostaniesz się przez okno) znajdziesz robota naprawczego, a w innym kluczowe do zdobycia, gdzie znajdziesz trochę zapasów. Gdy skończysz zwiedzanie, masz dwie możliwości dostania się na dół. Możesz skorzystać z windy lub schodów ze stromymi płotami i zamkniętymi drzwiami. Niezależnie od wybranej drogi, znajdziesz się przed wrotami do silosu, aby je otworzyć - wstukaj kod, który podałeś po wyjściu z helikoptera (8456). Pomieszczenie za wrotami to centrum kontrolne wyrzutni. Rozwal stojących tu wrogów, wejdź do środka i przeszukaj pomieszczenie do łazienki. Otwórz je i wejdź do środka. Jeśli chcesz, możesz na drugie piętro i wskoczyć do kanałów, znajdziesz datacube z loginem i hasłem do komputera (Leader Pharmageddon) oraz wystraszonego naukowca. Wróć do pomieszczenia kontrolnego i użyj przycisku otwierającego właz.

(Cel Pierwszorzędny: Przeprogramować rakietę tak, żeby uderzyła w Obszar 51). Zejdź do niżej kontrolera bezpieczeństwa i zaloguj się do niego (Leader Pharmageddon), użyj opcji "Missile New Launch".

(Cel Pierwszorzędny: Iść do wyrzutni i pustarać się, aby MJ12 nie przerwało procesu odpalenia pocisku). Idź prosto w stronę wyrzutni, w pewnym momencie do niej zostaniesz zaatakowany przez kilku wojowników MJ12. Jeśli nie chcesz z nimi walczyć, odpal małą na podłodze i przeczołgaj się do dalszej - zaalarmuj wtedy część sił. Szybko obsłużaj windy i wjedź na drugi poziom, gdzie Howard Strong próbuje uruchomić wyrzutnię. Idź, zlikwiduj go, zanim mu się uda. Na szczytowym poziomie możesz za pomocą mobila naprawczego naładować swoje energii.

(Cel Pierwszorzędny: Spotkać Jocka na dachu silosu). Wyjdź na dach silosu, skieruj się w stronę śmigłowca i porozmawiaj z Jockiem, aby zakończyć misję.

Misja 13

Przebywasz do częściowo zniszczonego przez rakietę Obszaru 51. Zbliż się do wieżyczki, aby otrzymać nowe rozkazy.

(Cel Pierwszorzędny: Dostać się do bunkra, przejść przez drzwi na północ od lądowiska dla śmigłowców). Uważając na patrolujące roboty, idź w kierunku północnym. Po drodze powinieneś spotkać pułkownika Redfielda. Wejdź do środka i pozbieraj sprzęt potrzebny Ci do wyeliminowania robotów patrolujących bazę.

Gdy dotrzesz do zabudowań w północnej części bazy, możesz trafić na Waltona Simmona (jeśli nie miałeś go w poprzedniej misji), którego tym razem musisz zabić. Znajdź budynek oznaczony "Command B4" i w jego wnętrzu poszukaj włazu do windy. Przeszukaj również szafki, niektóre z nich kryją przydatny sprzęt. W jednym z pomieszczeń znajdziesz kratę na podłodze, odsuń ją i wskocz do środka. Zabierz z niego wymianę LAM (jeśli masz miejsce w plecaku, upgrade do modyfikacji znajdziesz go za zamkiem kodowym) oraz datacube z loginem i hasłem do komputera (L:a51 Port5yz). Po zabraniu wszystkiego wyjdź z budynku i wróć na miejsce, w którym rozpoczęłeś misję.

Otwórz drzwi prowadzące do windy i wejdź do środka. Znajdziesz tu wyjątkowo LAM na poziomie pierwszym, robota naprawczego na poziomie drugim i terminal komputera bezpieczeństwa na poziomie trzecim. Zaloguj się do komputera (L:a51 Port5yz) i otwórz drzwi prowadzące do bunkra. Wyjdź z windy i idź do tych drzwi. Po przejściu przez nie i przeszeregowaniu kawałka drogi dojdziesz do skrzyżowania pilnowanego przez roboty. Po prawej stronie znajdziesz pomieszczenie, które musisz odwiedzić, aby przywrócić zasilanie windy. W środku będziesz musiał pokonać kilka spider botów, a gdy się z nimi rozprawisz, podejdź pozom elektryczny, korzystając z robota naprawczego, aby włączyć zasilanie windy, wejdź do budynku po prawej stronie, skręć w lewo i poszukaj przycisku - użyj go. Po przywróceniu zasilania wróć do skrzyżowania pilnowanego przez roboty, tym razem pójdź w lewo i windą wjedź do bunkra.

Istnieje również inna droga do bunkra - prowadzi przez hangary w północnej części bazy. Wejdź do nich i uważnie na komendosów i facetów w czerni znajdź duży zbiornik, koło jego podstawy znajduje właz. Otwórz go, wczołgaj się do środka i nawal wentylator. Zeskocz na dół do wody i idź korytarzem, aż dotrzesz do windy. Po drodze musisz włamać się do terminala komputerowego, jeśli chcesz, i pobyć dostęp do tuneli. Jedź na górę windą przez pole laserowe i po drodze zejdź do bunkra.

Do końca misji jest już bardzo blisko, po dotarciu do sektora czwartego będziesz mógł wybić kilkoma ze swoich znajomych naraz, a tym samym kilku zakończyć misję. Na razie jednak skoku wejście do bunkra i wejdź do środka. W kolejnym pomieszczeniu znajduje się kamera, wieżyczka oraz pole laserowe uruchamiające spider boty. Omiń lub wyłącz te urządzenia i idź korytarzem, aż po prawej stronie usłyszysz eksplozję generatora. Przeczytaj transmisję od Boba Page'a, podejdź do generatora i odbierz transmisję od Morgana Everetta, który jako pierwszy poprosi Cię o pomoc. Dostaniesz kod do części mieszkalnej bazy (8946), aby ją znaleźć, kieruj się na północ, użyj kodu (8956), aby dostać się do środka. Pozbieraj zaopatrzenie i jeśli tego potrzebujesz, skorzystaj z robota medycznego. W pomieszczeniu rekreacyjnym natkniesz się na datacube z kodem do zamkniętej części baraków. Znajdź drzwi z zamkiem kodowym i wstukaj znalezione przed chwilą cyfry. W środku znajdziesz upgrade do modyfikacji oraz klucz do sekcji trzeciej.

Kiedy wyjdziesz z baraków, idź na wschód, znajdziesz drzwi otwierające wejście kod (1044). Wejdź do środka i zabij zgredliwego agenta MJ12. Znajdź komputer, włam się do niego i wyłącz wszystkie zabezpieczenia (wszystko przydaje na ostrzał przeciwnikowi). Idź korytarzem na południe. Spotkasz dwóch agentów MJ12, zabij ich, a jeśli napotkasz małe problemy, postaraj się wciągnąć ich w pole rażenia jednej z wieżyczek. Jeśli chcesz pewnie, skanerem znajdź kratę wentylacyjną, która wyjdzie, gdy przestrzelisz kilka naboi. Otwórz ją i przejdź tunelem na drugą stronę.

Podejdź do drzwi obok wyjścia i otwórz je kluczem lub wytrychem. Wejdź powoli windy i przygotuj się do walki z żołnierzami MJ12 i botem w czerni (ewentualnie uciekaj na windę). Zjedź na dół do sektora trzeciego, spotkasz tam Tracera Tonga, który jako drugi pogoni Cię o pomoc. Wejdź do magazynu naprzeciwko, uważaj na potwora, który się po nim kryje. Aby dostać się na górę możesz wejść po drabinie (w południowo-zachodnim rogu pomieszczenia) lub skoczyć. Ewentualnie skorzystaj z windy znajdującej naprzeciwko drzwi. Wciśnij przycisk, wskocz na windę i na samej górze przejdź przez kratę - znajdziesz się na małej obserwacyjnej. Wejdź do szafki siedemnastej, która jest na górze. Znajdziesz tu terminal komputera bezpieczeństwa, jeśli możesz, włam się do niego. Wyłącz wszystkie zabezpieczenia, otwórz drzwi do reaktora B13 i zlikwiduj złośliwy nie potrzebnym Ci zabrać kanistrów z materiałami. Jeśli nie umiesz włamać się do komputera, przeszukuj kolejne pomieszczenia, aż znajdziesz datacube z kodem i hasłem (L:area51 P:uv13). Na samej górze stacji znajdziesz także kod do szafki z materiałami wybuchowymi (4252).

Podejść po górnych półkach stacji trzeciej, odszukasz mechanika od Heliosa, który pomoże Ci w powrocie do sektora drugiego.

(Cel Pierwszorzędny: Porozmawiać z Heliosem w Aquinas Hub, aby uzyskać dostęp do sektora czwartego). Zejdź na parter i wejdź do laboratorium znajdującego nad reaktorem. Porozmawiaj z mechanikiem, który da Ci kod do Aquinas Hub (1038).

Wróć do klatki schodowej i wejdź na górę. Użyj kodu (1038) na drzwiach Aquinas Hub i wejdź do środka. Rozwal skrzynkę i rozbroj z niej spręż. Zejdź po drabinie, otrzymasz informację od Stantona Downa. Zewnętrz przeciwników na dole i idź korytarzem w stronę Aquinas Control - otrzymasz kolejną informację od Heliosa. Skorzystaj z mówni naprzeciwko, jeśli musisz podładować poziom energii. Znajdź windę i wyjdź na poziom dalej. Wejdź na terenę i porozmawiaj z mistrzem, który jako jeden pomoże Ci w pomocy. Wróć do Aquinas Control na poziomie drugim. Zostaniesz zaatakowany przez komandosów MJ12, w walce pomogą Ci roboty unieszkodliwione przez Heliosa. Przez drzwi po lewej stronie zejdą Abbigail kolejni wrogowie. Wyjdź z Aquinas Control i uważaj na strzały, które padną, od kierunku. Nie przejmuj się tam, za chwilę wrócisz do sektora czwartego.

Kod pierwszy przez drzwi, przez które wejdą, prowadzą do drzwi do sektora czwartego, znajdują się tam...

pa oraz windy, aby dotrzeć do drzwi, musisz zniszczyć roboty lub starać się go unikać. Otwórz zamknięte drzwi, kolo schodów i za pomieszczeniem z zabitym strzelcem z TNT. Następnie zwróć uwagę na beczkę w pobliżu schodów i rzuć w nią skrzynką. Podejdź do drzwi na skutek czwartego. Drugi Helioswi powinna się same i wejdziesz tam bez problemu. Przeczytaj, leżący na ziemi datacube, przejdź przez drzwi i idź w stronę windy, zjedź - otrzymasz transmisję od Garry'ego Savage.

Przejdź przez kolejną salę i następne drzwi, aby znaleźć się w komorze klonowania. Wejdź do północnej komory, aby spowodować eksplozję drzwi, przeczytaj informację od więźniarki Boba Page'a. Wyleć obszarnia za pomocą robota niszczącego. Następnie idź na północ, podejdź do drzwi, za którymi widać kilka potworów. Zabij je i przejdź przez pomieszczenie (jest opuszczone) na jego drugą stronę. Użyj multitoola na zamku kodowym, aby otworzyć drzwi. Po pewnym czasie znajdziesz się w sektorze czwartym. W zależności od dotychczasowego wyboru, wyleci jeden z poniższych fragmentów.

Morgan Everett

(Cel Drugorzędny: (Przyłączyć się do Illuminati) - Zabić Boba Page'a i oczyścić byłym przywódcom Illuminati drogę do przywrócenia starego, tajnego rządu. Wyłączyć cztery reaktory w bunkrze Page'a, następnie udać się do głównego pomieszczenia kontrolnego na górnym poziomie i wyłączyć zasilanie systemów obronnych). Morgan Everett oferuje Ci swoją przyszłość w Illuminati, jeśli pomożesz mu w zabiciu Boba Page'a tak, żeby Chazer 51 pozostał nienaruszony. Gdy pojedziesz do miejsca, gdzie znajduje się Bob, otrzymasz od Alexa Jacobsona transmisję zawierającą kod potrzebny do wyłączenia reaktorów. Podejdź bliżej do Boba, ten zawrze z Tobą porozumienie, po czym uruchomi dwie potężne wieżyczki - możesz je zniszczyć za pomocą materiałów wybuchowych.

Na trzech poziomach sektora czwartego znajdują się urządzenia produkujące nowych pracowników. Możesz uporać się tego problemu, dowolnie w jakikolwiek sposób dziw do pomieszczenia kontrolnego maszyny ("UC Control"). W środku wciśnij przycisk, który zamknie drzwi prowadzące do maszyny, co wyeliminuje problem nowych pracowników na tym poziomie - zniszcz tę opcję na pozostałych poziomach, jeśli chcesz.

Przeanalizuj trzy sektory sektora czwartego i odszukaj reaktory, które masz zniszczyć. Pierwszy znajdziesz, idąc korytarzem na południe od miejsca, gdzie spotkałeś Boba, a następne idąc na dół po schodach. Po wprowadzeniu kodu wyłączającego reaktor zostaną uruchomione roboty. Aby uniknąć walki z nimi, możesz zablokować im drogę za pomocą dużych skrzyń (potrzebna jest modyfikacja zwiększająca siłę). Kolejne dwa reaktory znajdziesz na środkowym piętrze, aby się tam dostać, skorzystaj z windy i w odpowiednim momencie zeskocz i niej na ramię. Znajdź reaktor w środkowej części poziomu i wdrażaj kod wyłączający. Drugi reaktor znajdziesz w radioaktywnym pomieszczeniu. W pobliżu będzie się również robot sprzątający, który może być w tej chwili przydatny. Celem reaktora, jak musisz wyłączyć, znajduje się na najniższym piętrze. Zejdź po schodach na dół, znajdź reaktor i wprowadź kod wyłączający.

Aby zakończyć grę, musisz wrócić na górne piętro. Skorzystaj z windy i, gdy będziesz już na miejscu, znajdź pomieszczenie kontrolne ("Antiunion control room"). Włamuj urządzenie i wyjdź z pomieszczenia, by zakończyć grę.

Tracer Tong

(Cel Drugorzędny: Znaleźć pomieszczenie kontrolne chłodzenia reaktorów w północno-wschodnim rogu sektora czwartego i zbadać chłodzenie. Wrócić do laboratorium odpowiedzialnego za reaktor w sektorze trzecim i dokończyć robotę. Zniszczenie głównego węzła komunikacji światowej spowoduje nastanie kolejnego średniowiecza - ale prawdopodobnie zniszczy globalną tyranię). Pierwszym zadaniem, jakie musisz wykonać, jeśli zdecydujesz się pomóc Tracerowi, jest odszukanie pomieszczenia kontrolnego odpowiedzialnego za chłodzenie reaktorów. Znajduje się ono na górnym piętrze sektora czwartego. Użyj multitool, aby dostać się do środka, pamiętaj, że środkowym piętrze obok siebie znajdziesz datacube z kodem zamykającym drzwi (2442). Po wejściu do pomieszczenia zostaniesz zaatakowany przez komandosa MJ12. Zabij go używając dostępnej broni, ewentualnie użyj wyładowania na konsoli, aby pozbawić przeciwnika ognia. Podejdź do komputera na końcu sali i włącz przycisk podpisany "Flush System". Wróć do sektora trzeciego.

(Cel Drugorzędny: Iść do pomieszczenia kontrolnego reaktora. Uruchomić trzy wyrzutnie jonów i zapoczątkować reakcję materia-antymateria. Uciekać jak najszybciej). Znajdź pomieszczenie kontrolne reaktora w sektorze trzecim i wejdź do niego. Tracer przekaże Ci, że musisz najpierw aktywować przełączniki w kolorze z reaktorów. Teren wokół nich jest radioaktywny, więc przygotuj wszelkie możliwe zabezpieczenia przed radiacją oraz apteczki. W pobliżu reaktorów będzie kilka potworów, zabij je lub staraj się unikać. Podejdź do każdego reaktora i aktywuj przełącznik - wróć do pomieszczenia kontrolnego. Gdy zaczniesz przełączać wyłączniki, technik będzie próbował Cię powstrzymać - daj mu w łeb i dokończ robotę. Po przełączeniu ostatniego wyłącznika zakończysz grę.

Helios

(Cel Drugorzędny: Zdezaktywować w hoście Aquinas (znajduje się on po wschodniej stronie sektora czwartego) blokady połączenia, co pozwoli Heliosowi komunikować się z Twoimi modyfikacjami nano. Celem jest wspólne rządzenie światem). Na pierwszym poziomie sektora czwartego znajdź Aquinas Rotar, otrzymasz od Heliosa nowe informacje. Musisz przeszukać drogi, aby dostać się do pomieszczenia z routerem - dokładnie rzecz biorąc, chodzi o kod do drzwi. Niedaleko najwyższego miejsca urządzenie znajdź kratę w podłodze, otwórz ją i po drabinie zejdź do pomieszczenia, w którym znajdziesz skrzynkę z kodem do pomieszczenia z routerem. Idź tam i skorzystaj z windy w pobliżu routera, aby dostać się do podłogi. Bob rozwiąże otwarty w tym pomieszczeniu. By uniknąć minizenia prądem, użyj multitool na panelu kontrolnym. Następnie skorzystaj z terminalu komputera bezpieczeństwa (załaduj się danymi otrzymanymi od Heliosa), by otworzyć dostęp do routerów. Użyj każdego z nich, po czym otrzymasz informację od Heliosa. Powiedzi, żebyś znalazł kolejny komputer, zalogował się do niego (Lucian Propylaeum) i wydał polecenie "Engage Primary Holon".

(Cel Drugorzędny: Wrócić do sektora trzeciego i połączyć się z Heliosem). Po odnalezieniu wszystkich modułów użyciu komputera, wróć do sektora trzeciego i skontaktuj się z Heliosem. Wróć do Aquinas Hub. Wróć do windy, gdzie rozpoczęła Helios - podejdź do niego i tym samym zakończ grę.

Yasiu

producent: Looking Glass
platforma: PC

Thief 2

Część 3

[illegible] do rozwiązania mrocznej tajemnicy Karrasa. Jeśli dotąd obawiałeś się wykonać je samo[illegible]

Zadanie 12. Kidnap

Zadanie to rozpocząłem, dysponując tym samym ekwipunkiem, z którym zakończyłem poprzednie.

Stałem w jaskini, za plecami mając zawarte już na [illegible] drewniane wrota do doków. Korytarz wiódł w prawo, by po kilku krokach rozdzielić się. Jego lewa odnoga wiodła gdzieś w głąb jaskini, prawa natomiast, ta, którą [illegible], otwierała się na ogromną grotę i stojący w niej budynek z parą strażników przy wejściu. Nie mogąc dopuścić do tego, by mnie dostrzegli w rozproszonym [illegible] świetle, przemykałem w kierunku budynku [illegible] jaskini. Kiedy znalazłem się tuż przy nim, [illegible] się po [illegible] ziemi [illegible] jego drugiej stronie, obok [illegible] pilnowanej przez mechaników [illegible] mchu), i stąd [illegible] kolumnami, do [illegible], na galerię z [illegible].

Przemykałem w kierunku [illegible] wejścia. Na domiar złego, zmierzając ku niemu słyszałem już nie tylko mamrotanie strażników, lecz i wyraźny [illegible] automatu bojowego. Dopiero [illegible] odważyłem się wejść do głównego holu budynku. [illegible], przedostałem się do [illegible] po prawej stronie wejścia [illegible], wyłożonego miękkim dywanem pokoju. [illegible] się w [illegible] otworzyłem skrzynię stojącą przy ścianie na prawo od wejścia i zebrałem z niej kilka strzał. [illegible] też usłyszałem [illegible] się dziecko Karrasa. [illegible] kryjąc się w cieniu, [illegible] drzwi i kiedy [illegible] automat odwrócił się do mnie [illegible], posłałem wodną strzałę wprost w jego [illegible] - to [illegible].

Zapewniwszy sobie swobodę działania na dole, [illegible] jednak zważając na strażników [illegible] i metalowy chodniczek powyżej, przemknąłem do [illegible] pomieszczenia. W nim, w skrzyni [illegible] przy ścianie po prawej, [illegible]dek. W [illegible] znalazłem [illegible]. W [illegible], do której [illegible] się mając baczenie na [illegible] strażniczki, było więcej wartościowych przedmiotów niż we wszystkich [illegible] razem: w niej wziąłem klejnot ze stołu oraz gazową minę i 3 wodne strzały [illegible]. [illegible] sale w tym [illegible] zawierały zaledwie [illegible] i kilka [illegible] strzał...

Wróciłem do [illegible] schodów [illegible] stronie sali, [illegible] się [illegible]. Na górze, [illegible] w cieniu czekałem do [illegible], gdy [illegible] strażniczka [illegible] się tuż obok. [illegible], ogłuszyłem ją. Przeniosłem ją do [illegible] na dole i [illegible] się w cieniu u [illegible] schodów, [illegible] strażniczkę [illegible] miała klucz przy pasie. [illegible], już [illegible], wszedłem na górę i [illegible] w lewo, lecz [illegible] na razie pomieszczenie z kotłami, odwiedziłem [illegible] trzy [illegible]. W jednej z nich znalazłem prawdziwy skarb: w [illegible] drzwi ukryto 10 wodnych strzał!

Podobnie było w sali [illegible], do której dotarłem przemykając po metalowym mostku. Tu kryło się 8 kolejnych kryształów wody! Z niej przeszedłem wprost pod pomieszczenie z [illegible] drzwiami, do których zamka pasował wcześniej zdobyty klucz. Tu ze stołu i skrzyni [illegible] strzały z [illegible], minę, flarę, bombę [illegible] i, wreszcie, eliksir zdrowienia. Ponownie ruszyłem ku schodom [illegible] się zaś tuż przy nich wszedłem do pomieszczenia [illegible] jednego z dwóch, w których stały [illegible]. Stąd, [illegible] wydobyłem dwa kryształy ognia. Podobnie było w tym [illegible] do niego, [illegible] się po drugiej stronie schodów. Tu również w [illegible] kryształów ognia, które od teraz mogły przysłużyć się mnie. Z tego miejsca mogłem również, przechodząc w lewo, [illegible] magazynu [illegible] i [illegible] ją automatem.

Wróciłem do schodów i zszedłem po nich na dół. [illegible] się w stronę [illegible] wrót [illegible] sali. [illegible] je na [illegible] się w [illegible] się za nimi korytarz. [illegible]dłem [illegible] sali - na [illegible] z [illegible] korytarzem skręciłem w lewo, w stronę pomieszczeń prywatnych brata Cavadora. Tu również, korzystając z cienia panującego w korytarzu, [illegible] i unieszkodliwiłem wodną strzałą [illegible] dziecko Karrasa.

[illegible] się z ostatnim strażnikiem tego budynku, [illegible] swój marsz do komnat Cavadora. W pierwszej z nich, tej do której wszedłem od razu z korytarza, [illegible] obie dźwignie na ścianie po lewej. [illegible]tałem [illegible] plan [illegible] Cavadora i jego dwuosobowej [illegible]. Potem przeszedłem do [illegible] pomieszczenia - sypialni Cavadora, w której, dzięki znalezionemu tu pamiętnikowi, uzupełniłem mapę o wymienione uprzednio nazwy i symbole. Pozostało [illegible] tylko [illegible] na [illegible] zdrowienia, a z pomieszczenia po drugiej stronie budynku (do którego dotarłem [illegible] przez główną salę i po [illegible]) [illegible] ze skrzyni strzałę [illegible] - wziąć eliksir [illegible], by móc wreszcie opuścić to miejsce...

Wróciłem pod drzwi wiodące [illegible], stąd zaś przemknąłem do korytarza z kolumnami. Tym razem poszedłem w prawo, w [illegible] mnie fragment korytarza, dzięki temu [illegible] się od razu do [illegible] głównego zadania. [illegible] w [illegible] ze strażnicy. Ponownie kryjąc się przed wzrokiem pary strażników przy wejściu i trzymając się ściany po prawej, [illegible] grotę z budynkiem. [illegible] się korytarzu, ruszyłem w prawo, by [illegible] krokach minąć otwarte już wrota. Wkroczyłem w obszar zamknięty dla postronnych. Wiedząc, że może być niebezpiecznie, przemykałem korytarzem od cienia do cienia, aż do miejsca, gdzie drewniana [illegible] pozwalała wspiąć się na [illegible] mur.

Wspiąłem się na niej, [illegible] dosłownie [illegible] kroków [illegible], słysząc głosy ludzkie, zapaść w [illegible] cieniem [illegible] rozmowie strażników [illegible] na dziedzińcu poniżej. Dotyczyła ona mojego celu - brata Cavadora, który, jak się dowiedziałem, był [illegible] niż przypuszczałem: przez cały czas towarzyszyło mu dwóch [illegible], on sam zaś dodatkowo nosił maskę, [illegible] wszelkie [illegible]. Kiedy [illegible] przerwana [illegible] w [illegible] i natychmiast po tym, jak stanąłem na ogromnym dziedzińcu z [illegible] obeliskiem, [illegible] się w cieniu przy [illegible]. Rozglądałem się [illegible], dlaczego całe otoczenie wydaje mi się znajome, od [illegible]... Wreszcie [illegible] sobie: byłem tu już [illegible]. To było [illegible] miasto (Lost City), dawno, dawno temu znalazłem tu amulet ognia, który umożliwił mi pokonanie Trickstera.

Rozejrzałem się [illegible] i widząc, że mogę [illegible] to bez ryzyka, ruszyłem w stronę [illegible] placu nazwanego [illegible], numerami 1, 2, 6. Dotarłszy tam, przyczaiłem się w cieniu [illegible]. Tu, słysząc kroki [illegible] się mechanika, przygotowałem pałkę, i gdy ów wszedł w cień, ogłuszyłem go. Zaraz po tym [illegible] go w cień panujący w budynku [illegible] po prawej stronie. Tam, na pierwszym piętrze znalazłem eliksir [illegible] i złotą butelkę.

Nie wiedząc, co czynić dalej, [illegible] się na [illegible] i przekonany, że należy metodycznie obchodzić wszystkie miejsca, w których może być Cavador - ruszyłem w lewo, w stronę Site 4. [illegible] się po rampie. Minąłem zejście w prawo (które, [illegible] przez mechaników [illegible] na plac pomiędzy Site 1 i Site 2), i po [illegible] przez ciemny korytarz dotarłem do wejścia do [illegible] oznaczonej na mapie jako Site 4. [illegible] kie mu [illegible] było dobrze oświetlone i co [illegible] również często odwiedzane przez strażników. Jedna z nich, [illegible], co jakiś czas [illegible] w uliczce [illegible] dwa [illegible] domków. Naprzeciw mnie jednak widniała niewielka plama cienia. Przemknąłem w nią w chwili, gdy strażniczka oddaliła się, i z dachu budynku po prawej zdjąłem cztery wodne kryształy.

Kiedy strażniczka po raz kolejny ruszyła uliczką na wprost, przemknąłem w zaułek po prawej, wszedł do [illegible] domu z [illegible]. Znalazłszy się w nim, [illegible] się [illegible] tuż po wejściu dywanem. Był [illegible]. Wiedząc, że [illegible] niknie w uliczce po prawej, ruszyłem w lewo, w zaułek pomiędzy dwoma budynkami. Tu, na ścianie jednego z domków [illegible]. [illegible] jej [illegible] drzwi domku, dając dostęp do strzały, [illegible]. Ciemne [illegible] również na [illegible] na strażniczkę. Zaczaiłem się na nią. Kiedy się znowu pojawiła, ogłuszyłem ją i schowałem w cieniu.

[illegible] domek i ruszyłem w lewo. Dotarłem do końca uliczki, gdy [illegible] kroki [illegible] z prawej strony [illegible] mnie w [illegible], ten na [illegible]. Tu, stojąc na [illegible] chodniczkiem [illegible]. [illegible] to po raz pierwszy zobaczyłem Cavadora. [illegible] ma [illegible] strażnikami [illegible]. Nie zastanawiałem się długo, gdyż [illegible] mnie, że podobna sytuacja nie zdarzy się dwa razy: [illegible] łuku [illegible] i nałożenie na cięciwę strzały gazowej nie trwały nawet [illegible] w pierwszego ze strażników. [illegible] w miejscu [illegible], jeszcze [illegible]. [illegible] się kolejną strzałą, by [illegible] z ochroniarzy. Wiedząc, że Cavador jest [illegible] i nie [illegible]

Poziom Veteran

to on może mnie ostrzec, uciszyć w jego kierunku z krótkiej broni i opłaconym go.

Pierwsza część planu - zmylić i pewnie Cavadora - zakończyła się sukcesem. Musiałem jeszcze tylko znaleźć nowe wymiary "Mistrza budowniczych" i opuścić Lost City. Zdjąłem klucz z szyi hibernującego kapłana. Zdecydowałem się na razie Cavadora na ziemi, by wrócić po niego w momencie, gdy będę już mógł bezpiecznie opuścić z nim na zawsze i zacząłem szukać korytarza, w którym leżały poszukiwane przeze mnie "Skrzydła". Wiedziałem, że znajdują się na prawo od Cavadora i postanowiłem go do nich. To właśnie tzw. ruchy skrytobójcze, przeznaczone Cavadorowi, przetestowałem wcześniej i wreszcie po nich, stosowałem już do samego końca misji.

Na skrzyżowaniu przy tabliczce Site 4 z innej strony niczym w lewo. Na kolejnym skrzyżowaniu, tym razem wybrać drogę tuż w prawo do Site 8, udać się w lewo do Site 9 i wreszcie prosto przed siebie do Site 7. Przeszedłem przez jasno oświetlony korytarz (który, mimo to, przestał być odkryty, w chwili gdy go opuszczałem), by odnaleźć się w prawo i po paru krokach znaleźć się w niewielkiej jaskini, z dwoma niewielkimi otworami wydrążonymi po jej lewej stronie. W pierwszym z nich pozostawiłem Cavadora. Tu również przeczekałem dwie kolejne patrole przemierzające korytarz przed wejściem do jaskini i nieustannie zerkające w moim kierunku, zbyt z szerokowych mieszkańców.

Ruszyłem dalej korytarzem. Po drodze minąłem, nie zatrzymując się na długo, otwór po lewej stronie ukryty przez wygiętą ławę. Uwagę mi przykuł mój uwagę, że w jego głębi widać tylko okno budynku. Wiedziałem, że tam mogą znaleźć to, czego szukam - "A New Sculpture of Master Builder".

Dotarłem przy końcu korytarza do skrzyżowania. Skręciłem w lewo i przeszedłem przez kolejne frontowe wartowniczą ławę wzdłuż. Niemal równocześnie usłyszałem charakterystyczne oko. Nie dane mi było jednak spotkać się z nim od razu: w tym samym momencie usłyszałem kroki strażnika przechodzącego się tym korytarzem. Ukryłem się więc ponownie w cieniu przy ścianie korytarza i przygotowałem atak z zaskoczenia, ogłuszeniem go. Niestety, mimo moich starań strzały na oślep i tak ostrzegł mnie w kierunku mnie. Zdążyłem się wycofać w momencie, gdy tylko zwrócone w przeciwną stronę. Zanim jednak jego szczątki, ja wciąż wpadłem na pod jego

Tabliczka przy nich głosiła, że znalazłem się w kwaterze Cavadora. Wiedziałem już, że dobrze trafiłem. Otworzyłem drzwi kluczem znalezionym wcześniej u wikarii Cavadora i wszedłem na ich drogi. Wewnątrz mieściło się długi korytarz prowadzący do niewielkiej sali, z której dochodził mnie głos. Kroki strażnika oświetlającego tę część budynku, zdążyłem się do końca korytarza i wychylając się za narożnik, zlikwidowałem je kilkoma szybkimi strzałami. Zanim po tym wycofałem się pod prawo wejściowe, w tam. Wiedziałem, że strażnik, który za nowo usłyszał alarmu, zjawi się tu wcześniej czy później. Zdając sobie jednak sprawę z tego, że trudno mi będzie po drodze go ogłuszyć, rzuciłem w korytarz mieszkańca, po czym, gdy znalazł się w nim, kilkoma podobnymi zachęciłem do zbliżenia się do niej.

Kiedy padł wszedłem do sali, a chwilę zmrużonych się przyzwyczaił oka. Ignorując wejście do sali po prawej ręce, wszedłem się po całej powierzchni i zerknąłem w kierunku korytarza. Przeszukany dokument znalazłem w niewielkiej sali po drugiej była to czerwona księga wiedzy ca na jednym z sal księgów. W którym pokoju tym zamkniętym? Liczni strażnicy. Zanim zbliżę się do zawartości, muszę ogłuszyć sprzątać na tyłu obok którego. Wiedziałem, że będzie to niełatwe gdyż niedługo wymieniano zamka drzwiach, a z pewnością uszyjemy to, zmuszeni natychmiast odwiedzić narzędzia i wytrychem schowane w ich wnętrzu trzaskawicki i bombki hałasujące.

Ogłuszyłem sprzątaczkę i ruszyłem w lewo jakoś że korytarz kończy się wejściem w prawo ławy znalazły tylko zawrócić. Wróciłem więc i minąwszy białe rzeźbienie w korytarz po lewej ręce, po czym wspiąłem się na schody wiodące w górę, na piętro. Minąłem pierwszą z sal widzianych po lewej - był to gabinet - i wszedłem w korytarz, na drugiego końca widziałem strażnika i kolejne mechaniczne oko. Tu, starając się jak najmniej hałasować, w cień przekradłem się do drzwi po prawej stronie. To była sypialnia: w niej zaś ponownie stanąłem przed koniecznością ogłuszania śpiących już kobiet. Jako pierwszą pozbawiłem przytomności kobietę po prawej stronie. Następnie, stąpając najciszej jak potrafiłem, podszedłem do drugiej śpiącej. Dlatego po jego ogłuszeniu odwróciłem się otworzyć skrzynię i wydobyć z niej kosztowności warte 100 złotych monet.

Zbliżałem się do środkowych drzwi tych pełnych wyjść i otworzyłem je wszedłem w korytarz. Nie szedłem nimi zamiast tego wodnymi strzałami zgasiłem celnie pulsujące lampy. Dopiero wtedy przy korytarze wyjrzałem, ruszyłem na wprost, do pomieszczenia z kolejnymi. Tam znalazłem eliksir szybkości.

Wróciłem do skrzyżowania i tym razem ruszyłem w kierunku sali ze strażnikiem i okiem. Stanąłem między cieniem a światłem, w głębokim, wydrążonym przez strażników momencie, przemknąłem do sali po prawej. Trafiłem do sypialni Cavadora, pomieszczenia, które widziałem już z korytarza. Teraz jednak mogłem już zabrać znajdujące się w nim skarby: dwa złote świeczniki z napisów w obrazu oraz na dzisiejsze bodaj znalezisko - pamiętnik Cavadora!

Wróciłem na korytarz, rozejrzałem się wokół po czym, wszedł do schodów prowadzących piętro a następnie w prawo, do pomieszczenia, w którym na stole leżały dwa klucze. Wyszedłem na zewnątrz kładki Cavadora i ruszyłem w lewo, by wkrótce potem odnaleźć go miejsca, gdzie - jego cyklem dzień - też właśnie był. Po mojej stronie miałem i wejście, po drugiej - zamknięty blok i przejście dalej do miejsca przeznaczonego na mapie jako Site 8. Z uwagi na pewien drobiazg musiałem je odwiedzić (uwaga: infiltrowanie Site 6 jest opcjonalne).

Przechodząc obok groty stanowiącej swoisty dziedziniec Site 8, na wzgórzu w pewnym miejscu do wzroku zauważyłem pewien. Przekradłem się w jego kierunku, kryjąc się w cieniach przed okiem wiszącym przy jednym z wejść do wnętrza, by dowiedzieć się, że górze w tej chwili znajduje niewielkie wzgórze, służące jako platforma w mniejszej górnej jaskini. Wiedziałem już, że powinienem je odnaleźć tylko po by nie znaleźli go właściciele. Z tego co wiedziałem mógł być w świątyni w otwartej części jaskini, jako że go tam nie znalazłem. Niestety stało się przeciwnie po samej lokacji zabrakło. Przygotowując się do tego wiedziałem już, że nie będzie to łatwe. Oprócz oka przy wejściu, wewnątrz znajdowało się dwóch strażników i na obrzeżach niego, wędrując dziecko Karrasa. Potrzebowałem dobrego planu.

Jako pierwsze za pomocą wodnej strzały wodnie zostało oko przy wejściu. Zaraz po tym jak strzała trafiła w swój cel, schowałem się głęboko w cień tuż przy ścianie naprzeciw wejścia. Stąd obserwowałem sytuację jaka zaistniała wśród strażników. W chwili pojawił wszystko wróciła do normy, dziecko zajęło się do swojego ojca strażnicy zaś powrócili do przerwanej pracy. Wtedy przekradłem się do drugiego wejścia do komory środkowej tego znajdującego się na samym końcu groty, w której stałem. Znalazłem się w nagrodzie pomiędzy ciemnością pomieszczeniem, by zwabić strażnika przy jednym z przejść mechanicznie. Gdy ten zbliżył się na odległość dużej palmy, wyskoczyłem za nią, w ten sam sposób pozbawiłem jednego. Pozostałe dziecko Karrasa wyeliminowałem w mniej subtelny sposób - wróciłem tym samym wejściem do komory i rzuciłem dwie miny w miejsce, w którym musiał się pojawić, gdy po mnie, po czym pokazałem się mu. Kiedy w moim kierunku, nie był w stanie uniknąć wybuchu, który niemal rozerwał go na kawałki...

Wyszedłem do komory szybko i skierowałem się do wnęki po drugiej jej stronie. Wyjrzałem na górę i rozejrzałem wokół. Moje drugie dodatkowe zadanie było ukończone.

Wróciłem na główną drogę. Zdążyłem zajść Cavadora i przemknąłem za nim w cień pomiędzy przy wejściu. Budynku Site. Kontynuując swoim planu do miejsca, gdzie ostatni raz odcinek mi zamknięty dziedziniec. Ten korytarz zaś patrolowany przez pojedynczego strażnika. Nie był zbyt trudno przemknąć wykorzystując cień zetknąłem się dobrze odległości, po czym ogłuszyłem, ostrożnie w mrok pomiędzy w załomie korytarza. Jak się okazało, był to mój wiedziałem przeszukać, gdyż strażnikiem zbliżał się kolejny strażnik. Ten również nie stanowił trudności i już w chwilę później spoczywał obok swojego kolegi.

Ruszyłem w kierunku zamkniętej, wewnętrznej dziedziniec, na mapie oznaczonego jako Site 9. Kolejne przejście Lokacji 1 i 8. Stanąłem w wejściu i rozejrzałem się dokładnie. Po prawej stronie za znajdującym ogrodzeniem, rozciągał się obszar zbyt skomplikowany, by chcieć się tam kierować. Na wprost widziałem dwa wyjścia: jedno, to bardziej po prawej, wiodło do Site 8 i Site 9 - z niego też miałem skorzystać już za chwilę, to po lewej prowadziło do zbyt dobrze strzeżonej, wypełnionej w automaty obronne i mechaniczne oczy Site 1. Do tej części można było dojść również z miejsca, w którym się znajdowałem w lewo i wspiąć na ramach odległej ściany 1. To właśnie zamierzałem uczy

Poziom Veteran

mię już za rzekę. Zanim jednak to nastąpiło, przeciskiem Cavadora w innym punkt przesiewkowy na jego drodze ku wejściu do środkowego domku widocznego za nim. Z tego samego domku zabrałem kryształy mchu.

Ruszyłem, gasząc w myślach ostatnią ulicę Site 1. Nie szedłem do samego końca: wydawało mi się, że dotarłem do miejsca, z którego jeszcze spostrzegłem obok siebie dym, po czym kilka metrów dalej uczułem opór, wyjmując kryształy wody i mchu. Stojący u celu mechaniczne oko widoczne świetnie z wcześniejszych punktów. Zwiedzenie tego obszaru. Przywarłem do ściany przed okiem i przemknąłem tuż obok automatu strzelniczego, wróciłem nad dalej, w którym zostawiłem Cavadora.

Skręciłem ku tunelowi widocznemu na lewo od dołu, za drzwi. Przeszedłem przez jeden odwiedzony fragment korytarza w nadziei, że widoczny w oddali strażnik nie jest w stanie mnie dostrzec. Korytarz nie był długi. Biegł prosto, by po chwili skręcić w prawo i otworzyć się na obszerną, bardzo dobrze oświetloną i strzeżoną komorę. Nie było potrzeby wyjaśniać, dlaczego nie wolno mi tam wejść. Nie mogłem też wspiąć się po rurach po lewej stronie korytarza, ta jednak wolałem wpisać do odwiedzonego już Site 1. Drogi, która aktualnie interesowała mnie najbardziej, była skręcająca w prawo tunelu po lewej stronie od wejścia do komory 9. Jedyną rzeczą, której było mi potrzeba, było trochę cienia, aby przemknąć tam niepostrzeżony. Zgasiłem więc wszelkie źródła światła w okolicy i zanurzyłem się w ciemność.

Nie zawiodłem długo. Tuż za zakrętem korytarza stał duży przez który niegdyś dawno temu przedostałem się do Lost City. Teraz postanowiłem mieć jako wyjście. Wszedłem do niego głównym wejściem, jednak z wyjątkiem szmeru mechanicznego oka i kroki dziecka Karrasa natychmiast wyjąłem w nim. Kiedy kroki dziecka Karrasa umilkły, wychyliłem się zza filaru przy wejściu tak, by po prawej stronie sali widzieć obracające się mechaniczne oko. Nie zastanawiałem się długo: założenie strzały ognistej na cięciwę było dziełem chwili, w następnej chwili wystrzeliłem już ona w kierunku celu. Eksplozja oznaczała, że na drodze do pomyślnego zakończenia tej misji stał już tylko jeden automat.

Ten okazał się być znacznie trudniejszym, niż przypuszczałem. Było to bowiem zaledwie miejsce dziecka Karrasa, a więc dostawał stały niewiele w pełnie inteligencji, by mnie powstrzymać. Mimo to, aby nie musieć być się przed nim z ogniem Cavadora na ramieniu, w odpowiedniej chwili spuściłem mu w głowę strzałę w oko.

Dalsza część zadania była jedynie formalnością: wróciłem po Cavadora przejściem tunelem do domu, wspiąłem się po schodach na pierwsze piętro, po czym po kilku chwilach kluczenia między korytarzami natrafiłem na ogromną grotę z wyjściem.

Zadanie 13. Casing the Joint

Znajdowałem w narożniku ogrodu na tyłach dworu Gervaisius, w miejscu oznaczonym na mapie jako Garden. Wyszedłem z niego za przykładem sadzawkę i zbliżyłem się do ściany domu. Mniej więcej w połowie jej długości widać było jasno otwartą bramę. Omijałem do niej i zatrzymałem, tak by nie dać się zauważyć przez wewnętrznych strażników, spojrzałem na jasno oświetlony dziedziniec (Courtyard). Rozwijał opisała się. Mechanicznego oka stał nieruchomo podświetlony, lecz przeciwnika w strażnik już mnie stoją z tych, którzy mieli już okazję spotkania z moją pałką) w żaden bowiem inny sposób nie mogłem tych uporządkować. Nie przejmowałem się tym tak bardzo, gdyby nie fakt, że uniemożliwiało to w praktyce przemknięcie do pobliskich drzwi.

Kiedy wycofałem się w cień, zastanawiałem się, jak bezpiecznie dostać się do środka. moje natarczywe spojrzenie padło na ulicę, którą zmuszony byłem minąć, idąc w stronę bramy na prawo od której wiodące na dziedziniec. Jeden strażnik tuż nad nią wskazywał mnie, mniej jasne wejście do budynku. Pozostało jedynie czekanie do niego. Nie było to moje trudne - majaczył się on tuż obok, w pobliżu niewielkiej dźwigienki po prawej stronie drzwiczek. Wpatrzyłem się na chwilę, wyłapując stojące przy nim skrzynie i szamotanie ułożyć. Tak jak przypuszczałem, fragment muru zamocowany na zawiasach odchyla się, otwierając przede mną wejście do wnętrza domu (SECRET 1 z 9). Wślizgnąłem się do niewielkiego pomieszczenia znajdującego się po drugiej stronie muru i korytarzy, z dźwignią po prawej stronie drzwi zasłoniętych kurtyną, zamknąłem wejście za sobą. Nie życzyłem sobie przecież, by ktoś zainteresował się o mojej obecności.

Za kurtyną rozciągała się kolejna wystawa Mistrza Rzeźbiarskiego. Znajdowały się w niej trzy wyjścia wiodące do innych części domostwa. Otwarte, prowadzące do pomieszczenia, w którym się znalazłem od wejścia do budynku znajdowało się tuż obok, po lewej i było puste (motywy mi na to czasu świadczyły o tym, że Gervaisius nie od razu czuł się zainteresowany za zbawianie świata). Opuściłem tę salę i ruszyłem stąpać tą salą, jak potrafię, w kierunku wyjścia po lewej, ignorując jeszcze jedno w głębi za ołtarzem. Po drodze zgarnąłem z ołtarza dwie złote monety. Dochodząc do drzwi, usłyszałem nienawistny szmer obracającego się mechanicznego oka, które jak już po chwili miałem się przekonać, sprzężone z automatem strzelniczym zaserwowało mi tarczę, uniemożliwiając w praktyce przemknięcie nim. Cofnąłem się i podążyłem do drzwi za ołtarzem. Otworzyłem je i wszedłem do pogrążonego pokoju.

Zaczekawszy chwilę ze złotą kolejną otwierałem drzwi po prawej stronie pokoju, jednak pomieszczenia za nimi nie kryły w sobie niczego. Odniosłem się więc w ciemny narożnik pokoju i wymagający pozycjonu, postanowiłem wcześniej kąpiel w lampa gazowa w jego narożniku, tuż obok drzwi po lewej. Zanim po tym zdołam się do drzwi i bezszelestnie skryć w cieniu otwartych je. Tak jak przypuszczałem, otwierały się na korytarz ten sam, w którym widziałem mechaniczne oko. Sposobiłem się właśnie do wyjścia przez nie, gdy usłyszałem zbliżającego się w moim kierunku kuli, po czym odbiłem się od drzwi po drugiej stronie mnie z powrotem w cień. Miałem szczęście w nieszczęściu: strażnik, który w chwili pojawił się mojego pokoju, miał przy sobie zapalniczkę...

Nie ustępował się z miejsca nawet wtedy, gdy strażnik opuścił pokój. Świecił się on bowiem w nim, w ani na mechanicznego oka, ja zaś nie mogłem wiedzieć czy nie odwróci się akurat wtedy, gdy ja będę przemykał w pełnym świetle. I dobrze się stało, gdyż po kilku chwilach ponownie mnie dwóch patrolowych wrót po prawej stronie korytarza. Kolejny strażnik postępując dokładnie tą samą drogą co jego poprzednik, również przeszedł tuż obok mnie i również dźwigał przy pasie wypełniony srebrem mieszek.

Ruszyłem w dalszą drogę dopiero wtedy, gdy drugi ze strażników ostatecznie opuścił hol. Wtedy wyszedłem na korytarz i uprzednio zabezpieczyć się przed niespodziankami, zgasiłem lampę zawieszoną po prawej stronie drzwi. Dopiero wtedy zbliżyłem się do nich i otworzyłem je. Za nimi rozciągał się długi fragment długiego holu. W jego połowie, dokładnie tak samo jak w tym, który ledwie co opuściłem, znajdował zestaw składający się z mechanicznego oka i automatu strzeleckiego. Wiedziałem, że nie wolno mi mieszać, kiedy więc strażnik oddalił się wystarczająco, by nie słyszeć moich poczynań, ruszyłem biegiem na ustalone się wcześniej kamieniem wrót za sobą w stronę widocznych po prawej stronie drzwi. Dopiero za nimi uruchamiając się już brzęczyk alarmu i niemalże czując rozdzierający ból wystrzelonej w moim kierunku kuli, pozwoliłem się do gabinetu (Office) ze nimi. Był pusty, jeśli nie liczyć paru mebli i niewielkiej we wnęce w ścianie naprzeciw drzwi. Jej przeglądanie otworzyło pierwsze z wielu tajnych przejść umożliwiających w misji swobodne poruszanie się po domostwie Gervaisius. Znajdowało się ono tuż obok, za kotarą po lewej stronie od biurka i prowadziło do warsztatu (Workshop).

Warsztat był pusty. W przylegającym jednak doń pokoju znalazłem dla mnie wyjątkowo ciekawe przedmioty. Kredensie zawierającym mechanicznym okiem znajdującymi się w korytarzu. Znalazłem się tuż przy nim, wyłączyłem umieszczoną nad moją głową, uznałem to, przeszukując materiał centralnie umieszczoną szufladę w dół. Za wyjęciem oczu natrafiłem dwie dźwignie z napisami on/off, te przełączyłem w pozycję off. Dwie dźwignie pomiędzy pozostawiłem w pozycji, w jakiej je zastałem (odpowiadają za działa strażnicze; w tej pozycji są one wyłączone, a więc - nieszkodliwe).

W czasie gdy bawiłem się dźwignią, pokój dwukrotnie odwiedził któryś ze strażników, nie był jednak w stanie mnie dojrzeć w pomieszczeniu tuż przy kredensie mechanicznego oka. Kiedy ostatecznie zostawił mnie w nim samego ze sobą i poręczy wyodrębnionej części z maszyną zebrałem 3 monety i odszedłem tak by nie natknąć się na strażników, wyszedłem na korytarz. Zamknąłem za sobą drzwi i ruszyłem w stronę drzwi widocznych naprzeciw po drugiej. Wślizgnąłem się do holu umiejscowionego dokładnie pomiędzy salą wystawową a salą z głównym wejściem do dworu, po czym - pozostawiając zamknięte drzwi za sobą - ruszyłem korytarzem z chodniczka wyłożonego kocem, w cień panujący we wnęce po prawej stronie. W ten sposób niemal zupełnie niezauważenie dotarłem do wrót prowadzących do ogrodu, na zewnątrz przeciskiem przy sadzawce. Zatrzymawszy się do nich otworzyłem je, zatrzymałem na chwilę przy nich, odczekałem się w cień. Rozmowa pomiędzy strażnikiem a kapitanem mechaników wydała mi się nieistotna: mówili o konieczności zbrodzenia wszystkich artefaktów skonstruowanych przez mechaników, może mały wyjątek wystawy dzieł sztuki Gervaisius. Kapitan wspomniał również o jakimś „tym czymś", którym zresztą pojęciem, co miała na myśli.

Nie uszyłem się z miejsca, gdy rozmowa ucichła. Pozostawałem w bezruchu, ukryty w cieniu nawet wtedy, gdy kapitan przeszedł obok. Dopiero gdy strażnik zamknął za nią drzwi, odważyłem się skierować do drzwi widocznych po przeciwnej stronie holu. Minąłem drzwi, z których wyszła kapitan, i drzwi do holu przy głównym wejściu i podkradłem się do wrót przeciwnych. Tak jak można się było spodziewać, prowadziły one na korytarz podobny do tego, który niedawno opuściłem i który, podobnie jak on, przebiegał przez całą długość pałacu. Jednak nie musiałem się nim przekradać, gdyż naprzeciw było kolejne takie przejście - identycznie jak tamto, korytarz biegł równolegle. Odnalezienie go zajęło mi przypadkowo kilka chwil, w których stałem, niczym w transie, w ciemnej, lekko otwartej części holu, nasłuchując kroków strażnika. Przeszedłem przez drugie drzwi i znalazłem się na kolejnym korytarzu. Tu w krótkiej kuluarze wiodącym do Quarters na ścianie naprzeciw łuku wejściowego zawieszony był ozdobny kilim. Zerwanie go na podłogę mogło odkryć to wejście przed moimi obserwatorami. Przeszedłem przez nie i znalazłem się w kolejnym, podobnym do poprzednich, korytarzu. Zebrałem więc myśli z dotychczasowego doświadczenia (szczególnie ucieczki z Guard Tower) i zdecydowałem się wejść w kolejny korytarz.

Zamknąłem drzwiami za sobą (nie chciałem, by upuszczył je ktoś, kto mógłby wychodząc z holu jak najszybciej) i ruszyłem nim. Już po niedługim biegu kilkunastu kroków zauważyłem odchodzący od niego korytarz - u jego końca spostrzegłem drzwiczki, które natychmiast nasunęły mi na myśl te, przez które wyszedłem z Quarters. W tych pierwszych nie miałem szczęścia. Czekała za nimi kilkoosobowa grupka strażników, a na ich narożnikach przy dużym stole po prawej stronie wiele oraz dwa worki przyciśnięte na podłodze. Drzwi po lewej nie od wejścia do holu wydawały mi się pusty na całkowity przez strażników korytarz, tego zaś nie chciałem. Przeszedłem więc korytarzykiem, ignorując go, kilkoma w przeciwnej do kolejnej sali, w której, ku swojej dużej satysfakcji, odkryłem kolejną maszynę zastępującą systemem stanowym. Podobnie jak poprzednio, wyeliminowałem pewnie i przeciąłem obie dźwignie w pozycji off. Zaraz po tym zdławiłem ogień lampy zawieszonej na ścianie naprzeciw i zbliżyłem się do łuku drzwi wiodących na korytarz. Korytarz wiódł w lewo na kolejny korytarz, oraz w prawo, by skręcając w lewo, zaraz po klatki schodowej opuszczał piętro. Zastanawiając się, dokąd skierować, przyciąłem i zacząłem nasłuchiwać kroków pobliskiego strażnika. Wtedy też rzucił mi się w oczy jeden drobiazg po prawej stronie łuku u skrzyżowania korytarzy na wysokości kolan znajdowała się kolejna dźwignia otwierająca przejście. Jak się wkrótce okazało, otwierała ona od drugiej strony sekretny korytarzyk, który niedawno opuściłem.

Kiedy kroki ucichły, opuściłem cień i ruszyłem korytarzem w prawo, aż do drzwi widocznych na końcu. Nie trudząc się gaszeniem pierwszych tu lamp, wspiąłem się po nich i otworzywszy drzwi znajdujące się na ich szczycie, wyszedłem na korytarz. Pierwszym, co spostrzegłem spoglądając w głąb korytarza, był szereg identycznych drzwi na ścianie naprzeciw okien. Zgasiłem lampę otwierającą ten dostęp i ruszyłem korytarzem w przeciwnym kierunku, zatrzymując się przy otwartych drzwiach. Zwróciłem ją uwagę, po lewej stronie łuku drzwi wiodących na korytarz, z którego dobiegał mnie zewnątrz dźwięk strażnika. Przeszedłem dalej i minąwszy się kilka kroków wślizgnąłem się w korytarz biegnący równolegle do tego z pierwszej sali.

Zamknąwszy za sobą drzwi, ruszyłem korytarzem. Już po kilkunastu krokach poczułem, tak jak na początku mojej wędrówki w korytarzach prowadzących do kolejnych pomieszczeń na tym piętrze. W tym przypadku był to sala z kolejną, trzecią już kopułą (po prawej) oraz jeszcze jednym portretem Gervaisiusa (Trophy Room). Ruszyłem w prawo i znalazłem się w dość dużej sali. Nie zajmując się zapalaniem lamp, oświetlających tak by nie dać się uchwycić z zewnątrz, ruszyłem ku korytarzowi. Znalazłszy się przy nim, uczyniłem to, co zwykłem robić - przełączyłem obie dźwignie na off - po czym cofnąłem się w korytarz poprzedzający tą salę (Trophy Room).

Trophy Room był długim, wydłużonym niebieskimi tapetami pokojem, w którym nad kominkiem po lewej stronie od wejścia zawieszone były głowy zwierząt upolowanych przez Gervaisiusa. Był może stanowiły one dlań powód do dumy, dla mnie jednak znaczenie miały dwie złote monety na stoliku (na obok niedawnego wejścia do pomieszczenia. Z sali tej wiodło również przejście do jadalni (Dining Room), wybrałem jednak korytarz, w którym znajdowały się drzwi na korytarz, zmienić położenie dźwigni umieszczonej nad głową, na sufitu. Nie zdało się to jednak na wiele - jadalnia była zupełnie pusta.

Wróciłem w tamtą korytarz, wykorzystując przejście z drugiej strony do jadalni (nie dźwigania na jej sufitu), i szedłem nim aż do końca. Wiedziałem już, że wyprowadzi mnie wprost na kolejny korytarz z tego rodzaju, co dało się usłyszeć przytłumiony ucho do ściany, wysunąłem, że był w nim strażnik i po chwili mechanicznego oka. Nie mogłem zrobić niczego innego jak otworzyć i zamknąć drzwi, znajdujące się w pobliżu otworu. Ujrzałem za nimi kolejny korytarz, po którego przeciwnej stronie widniały drzwi wiodące do biura OTeam. Tak jak przypuszczałem, przejście strzeżone było wyłącznie przez pojedynczego strażnika, po lewej zaś stronie od korytarza, w którego wylocie stałem, w samym rogu ciemnego holu, znajdował się mechanizm sterowany. Nie miałem jednak wyjścia, musiałem nim zmanipulować, by móc pewnie się naprzód. Wyczekałem więc na chwili, gdy strażnik skręci za róg korytarza po lewej stronie, a mechaniczne oko zaczęło się odwracać ode mnie i wtedy, nie zważając na nawet zachmurzyć nerwy, wyskoczyłem na korytarz i pobiegłem wzdłuż ku łukowi wejścia tuż przy mechanizmie. Wbiegłem w korytarz i natychmiast skryłem się w cieniu tuż przy wejściu. Przez chwilę czekałem do momentu, gdy zaniepokojony strażnik wróci do przerwanego patrolu, po czym bardzo powoli, przy kroki na posadzce zaczęły się oddalać, wyjrzałem ostrożnie w stronę korytarza w stronę mechanizmu strażnika (Guard) i znajdujący się za nim korytarz, zerwałem się za kolejnym korytarzem przez którym niedawno uciekałem...

Wróciłem do miejsca, z którego widać było korytarz z biurem. Teraz, już stosunkowo swobodny, mogłem obserwować jego wylot. W głębi, obok pojawiających drzwi prowadzących do sali wejściowej do oknami, płonęła pojedyncza gazowa latarnia. Wykorzystując nieobecność strażnika, pojawiłem wcześniej zdławiłem jej płomień i - kiedy strażnik powrócił pogrążony w myślach - przemknąłem wzdłuż we wnękę po lewej stronie drzwi. Tu czekałem do chwili, gdy strażnik ponownie zniknął w mi wyjdzie z nich i zniknie za kolejnymi korytarza. Wtedy otworzyłem je i wślizgnąłem się na (pierwszy ostatnią chwilę tę, tę samą, w której wcześniej mi strażnik (również teraz znajdujący się na dole i kierunku mechanizmu). Pamiętając o obecności tego pierwszego, zerwałem się stopnie jak najszybciej i wyrzuciwszy przed siebie pomieszczenie dookoła. Pod drzwi po poprzedniej stronie ostatnim po schodzeniu widoku uwagę zwracającą się na nim i z kilku szczegółów przy drzwiach zebrałem... mechanizmu ku kuli - jeden z sterników zegara który miał mi się przydać już wkrótce.

W chwili później otworzyłem drzwi. Nie wyjrzałem jednak na zewnątrz, bowiem z korytarza po lewej dobiegły mnie głosy. Podsłuchiwałem tak długo, aż przebrzmiały rozmowy ucichły. Biblioteka, w której służący wydawał się jest w niej coś niecodziennego... Po wejściu widziałem bowiem kompletnie strażniczą zbroję z mechanicznego oka i automatu strzelniczego, który wyglądał tak, jakby ktoś mimowolnie go wyłączył. Nie mogłem jednak mieć pewności, czy działo strażnika znajdując się tuż przy nim, a wymarzone kolejne we mnie, nie jest skryte.

Cofnąłem się do niedużego wgłębienia korytarza, wysłuchałem miękkim i równiejszym odgłos kroków rywalem wreszcie wpuścił do pomieszczenia. Za nimi na pozostała jasno oświetlona i pewnie ustawiona sala zbroi (Balcony), która na czas wystawy zmieniono w główną salę ekspozycji. Znalazłszy się w niej starałem najbliżej jak potrafię by uniknąć niepotrzebnej uwagi ludzi znajdujących się dookoła, uważnie w nim, w kierunku pobliskich drzwi. Za nimi kryła jasno oświetlony, zupełnie pusty korytarz. Wiedziałem, że korytarz znajdujący się za kolejnymi drzwiami i prowadzący przez nie wreszcie znajdą przez mechaniczne oko. Zdążyłem się więc do drzwi i przyciskając do nich ucho, nasłuchiwałem kroków do-

Poziom Veteran

pomarańczowych z korytarza. Dopiero kiedy ostatecznie umilkły, odważyłem się otworzyć drzwi i wyjrzeć na korytarz. Kierując się wprost ku ciemnej wnęce naprzeciw po prawej. Tu zatrzymałem się i dokładnie obserwowałem ruch mechanicznej głowy. W momencie gdy zaczęła zwracać się w lewo, wyleciałem z cienia i ruszyłem w stronę drzwi po prawej, na tej samej ścianie, przy której się byłem. Dopadłszy drzwi, otworzyłem je i natychmiast wślizgnąłem się do wnętrza pomieszczenia. Już bezpiecznie zamknąłem drzwi za sobą i zbliżyłem się do konsoli znajdującej się wewnątrz szklanego boksu naprzeciw wejścia. Potwierdziły się moje wcześniejsze przypuszczenia - medyczne oko, które widziałem spoglądając z galeryjki, było rzeczywiście wyłączone, jednak działo tuż przy nim pozostawało aktywne. Wyłączyłem je, pociągając odpowiednią dźwignię, po czym unieszkodliwiłem także drugi, którym uciekałem przed momentem.

Zadowolony ułożeniu mi-nąłem, opuściłem tę salę drzwiami wiodącymi do pokoju przylegającego do biblioteki, znajdującego się po drugiej stronie wschodniej ściany. W kolejnym pokoju trzema alkowami. Zlustrowawszy go dokładnie (o mierze na stałe), skierowałem się do środkowej alkowy, zajął zaś, umieszczony kolejną dźwignię na korytarz. Idąc nim w prawo, mogłem dojść do pokoju muzycznego i dalej do biblioteki. Ruszyłem w jej kierunku, by po chwili, zbliżając się do tajnego wejścia do niej, zdać sobie sprawę z tego, że ton grozy panujący w wyżej opisanej części mojej obecnej lokacji jest w mniej więcej identycznym. Zupełnie Lorem Ipsum dotarł do mnie głosy z niego świata. To dlatego nie było wszędzie, co wślizgnąłem się do ogromnej biblioteki. Nastrój niesamowitości miał jednak swe dobre strony, więc nie zdziwiłem się, dostrzegając materializujących się już zresztą mniej więcej znanych. Nie zamierzali robić mi krzywdy, zwróciły się jedynie, bo nikt już dawno nie czytał książek. Gdy znikła, ruszyłem naprzód w głąb sali, przeszedłem na wprost wejścia, w stronę kominka znajdującego się tuż przy wejściu na schody wiodące na galeryjkę biblioteki. Idąc tam, spostrzegłem mnóstwo duchów, lecz żaden z nich nie wydał mi się już na tak niepozorny jak kobieta. Wiedząc więc, że zmierza w moim kierunku, ukryłem się w cieniu między regałami.

Wówczas dotarłem do kominka i ze stolika naprzeciwko niego (który na nim nadal podnosiłem książkę. Pomiędzy jej stronami był list. Autorem był Giles, bibliotekarz Lady Gervaisius, adresatem zaś Lorna, małżonka asystenta Gilesa - Ashima. Zrozumiałem, że to ich duchy błąkają się po bibliotece. Za kominkiem znajdowały się schody wiodące na galeryjkę, jak się jednak okazało, nie mogłem po nich wejść - duch Gilesa skutecznie blokował wejście, miotając w zdjętych się strachu mnie książkami. Odsunąłem się więc pospiesznie w cień i ponownie spojrzałem na ducha Lorny. Wiedziałem już, co muszę uczynić, by zadowolić duchom spoczynku: dowiedzieć się o ich romansie i smutnym losie. Wskazówek miałem szukać tam, gdzie ostatnio się Lorna. Poszedłem, odnalazłem list Gilesa, znalazłem w sekcji "N" (Duny znajdują się na regałach), w narożniku po lewej stronie wnęki. Kolejną wskazówkę list Gilesa w książce ukrytej na innych półkach w sekcji "T" - tam, gdzie po raz pierwszy ujrzałem ducha Lorny. Ostatni list, zawalający tajemniczy kres miłości, znajdował się w książce leżącej na parapecie okna w sekcji "T".

Pozostało jeszcze wrócić do sekcji "P", by tam, po poruszeniu księgi w regale po lewej stronie, poznać do końca losy nieszczęśliwych kochanków. Regał tuż obok uchylił się, ukazując mroczne wnętrze ciekawego korytarzyka, który obecnie służył jako grobowiec pomordowanych Gilesa i Lorny. Z chwilą rozwiązania tej zagadki umilkły wszelkie cieniutkie mnie dźwięki - w bibliotece zapadła cisza. Wróciłem pod schody, by przekonać się, że tak było. Wspiąłem się więc po nich i galeryjką biegnącą pod ścianami obszedłem wokół całą bibliotekę. Wreszcie, we wnęce u samego jej krańca, tuż obok stolika z pieniędzmi znalazłem po zupełnie prozaicznego listu do mnie Gervaisiusa - od Ashima, mordercy swej żony i przyjaciela, oraz Karrasa - mordercy biednych i nieszczęśliwych...

Zszedłem w dół i opuściłem bibliotekę drzwiami obok kominka. Naprzeciw wejścia, w korytarzu stał zegar. Zbliżyłem się doń i umieściłem w nim znalezioną wcześniej kukułkę. Ta, aż po tym przedłużającym wskazówki zegara na godzinę 12, co oznaczało, że mój główny cel został osiągnięty, w ścianie tuż obok zegara otworzyło się przejście. Nie wahałem się jednak na górę po wcześniejszych w nim schodach; wiedziałem, że trzecie piętro, gdzie składowane mają być najcenniejsze artefakty, będzie zbyt dobrze strzeżone, by móc się tamtędy przekraść. Moje zadanie było w każdym razie wykonane. Przemknąłem jedynie bezszelestnie wyposażeniu się z pomieszczenia.

Wróciłem do biblioteki i tajnym korytarzykiem przedostałem się do sali z kryształową w centralnym boksie. Stąd przemknąłem przez korytarz i salę wejściową na galeryjkę w sali wyjściowej. Potem zamknąłem, by nie zderzyć się niespodziewanie ze strażnikiem, wszedłem w korytarz z opuszczonym już dźwigniem. Nie musiałem jednak przemykać do wnęki, dźwigniem wejścia do tajnego korytarzyka, moim celem były jednakże wrota po prawej stronie, te prowadzące na klatkę schodową bliżej środka wieży. Znalazłszy się na niej zdecydowałem się po schodach na dół i ciekawiej podobnych do poprzednich podwójnymi wrotami. Za nimi jak pamiętałem, rozciągał się korytarz otaczający przez strażnika. Dopiero więc gdy upewniłem się, że strażnik znajduje się przy drzwi i wyjściem prowadzącą wprost po lewej stronie, tuż przy drzwiach wiodących do sali wejściowej. Przedostałem się pod te drzwi. Wiedziałem, że czeka mnie krok na długiej odcinek będzie bardzo trudny - za drzwiami bowiem był strażnik, mógł się też zdarzyć, że galeryjka nowych, akurat przemierzał będzie kolejny wartownik. Wiedziałem również, że nie zdołam dostać się do drzwi bez zdemaskowania od nich strażnika. Przygotowałem więc strzałę ogniową, hałas (Noisemaker Arrow) i uchylony drzwi zostawiłem ją daleko na prawo od drzwi naprzeciw. Widząc, że strażnik udał się w tym kierunku, wyjrzałem z korytarza i przeszedłem się tyle, ile mi było oraz przygotowując w kierunku przeciwnym wyjścia. Wybrałem zamek otwarty w tej chwili, byłem wolny.

Zadanie 14, Masks

Zaraz po przejściu przez mur znajdujący posiadłość lorda Gervaisiusa znalazłem się w sadzawce. Wyszedłem z niej i podchodząc do góry, jak jeszcze ogarnąłem wzrok wszystko, co wiedziałem o tym zadaniu. Miałem dostać się na teren świetnie strzeżonego pałacu dworu i wykraść pewien przedmiot, Przedmiot Masek. Wiedziałem, że ten będzie znacznie lepiej strzeżony niż w czasie mej obecnej tu wizyty, miałem jednak w głowie dwa atuty: znałem dobrze układ dwóch pierwszych pięter, wiedziałem, gdzie rozmieszczone są stanowiska strażnicze oraz jak je omijać bądź neutralizować. Miałem też wreszcie, w odróżnieniu od poprzedniej misji, korzystać z możliwości ujawnienia strażników.

Zbliżyłem się do stopy i, tak jak poprzednio, wmurowałem po cichu by sięgnąć dźwigni otwierającej tajne przejście. Znalazłszy się wewnątrz dworu, otrzymałem dokładnie po swoich śladach poprzednio w zimnie. Tym razem w sali przylegającej do niej, w której się znalazłem na początku, znalazłem wiele zdrowia. Jak wtedy, tak i teraz nie poświęciłem wyjścia na korytarz - aż i wtedy dobrze słyszałem chrzęst pancerza oraz mechaniczne. Zamiast tego skierowałem się do drzwi za ołtarzem. Pokój, który kryć się za nimi, odrobinę się zmienił: przede wszystkim oświetlał go ogień już nie tylko wielki palenisko przy otworze, ale również i kominka. Wyposażenie obydwa i podłoga wyżej, już bezpośrednio przy wejściu, pozostałem do dostrzeżenia pomieszczenia. Nie znalazłem w nim wprawdzie niczego wartościowego, jedynie pergamin z wyjaśnieniami dla strażników jednak dzięki panującej ciemności uniknąłem zauważenia przez ludzi znajdujących się w jednym z dwu pokoi - byli to mechanik oraz służący. Odczytawszy ich rady przedostałem się do oświetlonego wnętrza, w mroku zaś ostawienie ich przyniosło mi sprawdzenie już zadbanego o dziurę. Ukryłem się za kurtyną alkowy i wybrałem ze skrzyń znajdujących się w nich wszystkie z jednej kolejki o wartości 125, a z drugiej mniejsze wart 50.

Skończywszy, udałem się pod drzwi obok opuszczonej kuszy gazowej i wyszedłem przez nie na korytarz, po czym zwabiając, by nie dostrzegł mnie dwa, wróciłem do drzwi po prawej. Tych przedostałem korytarz na dwa części. Zgasiwszy lampę wiszącą tuż przy nich, otworzyłem je i, tak jak wcześniej, podążyłem przemknąłem do pokoju po prawej. Tu, prócz pergaminu zawierającego znajomości Gervaisiusa z niemiłymi moim sercu dobrym znajomym lordem Bafford, w trzeciej alkowie znalazłem skrzynię. Pozostało było w pierwszej alkowie, tej najbardziej wysuniętej pomiędzy galeryjką a warsztatem. W warsztacie po raz kolejny stanąłem przed wyrzutkiem wyposażenia ludzi. Tym razem była to kobieta stojąca pozornie plecami i odwrócona do mnie plecami. Ogłuszyłem ją i ukryłem w alkowie, po czym przystąpiłem do dokładnego przeszukania pomieszczenia. W trzeciej alkowie znalazłem w skrzyni srebrny samorodek, pod stołem zaś mapę. Następnie podszedłem do drzwi łączących warsztat z salą, w której znajdowała się konsola sterująca mechanicznymi oczami.

Korzystając z przedmiotów wyjętych, wyjąłem zamek i wszedłem do pomieszczenia z konsolą, po czym po kolei, wyłączyłem oczy w konsoli. Przy tej mogłem w miarę bezpiecznie się już ukryć przed jednym strażnikiem na korytarzu, gdzie tę salę. Tego w sąsiednim ogłuszyłem ukrywając się w cieniu alkowy mniej więcej w połowie korytarza. Zaraz po tym

wyrokiem go uwięzić w celi śmierci. Uczyniwszy to przemknąłem pod drzwi sali tronowej, hale widowiskowe i ostrożnie przyłożywszy do nich ucho, zorientowałem się, że nie będzie łatwo przez nią przejść wewnątrz słychać było kroki co najmniej dwóch strażników. Dzięki temu jednak, że w wejściu panowała głębokie cień, udało mi się ich zwabić i ogłuszyć bez większych przeszkód (obu odciągnąłem do warsztatu). Zaraz też, zwracając na chwilę uwagę, po cichu przemknąłem przez salę tronową i zatrzymałem przed drzwiami prowadzącymi na korytarz biegnący przez północną część dworu.

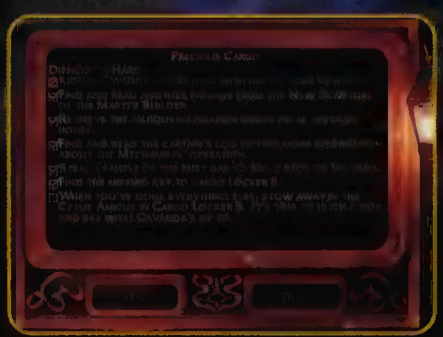
Otworzyłem je i kiedy strażnik dotarł do połowy długości korytarza po lewej, tuż za moimi plecami. Tym razem nie ociągałem się w cieniu, w korytarzu widzący do wnętrz strażników - zbyt dobrze zapamiętałem, że znajduje się tam posterunek straży. Zamiast tego wszedłem w pierwsze drzwi po prawej. Te wiodły do zupełnie pustej łaźni. Na szczęście najmniejsze, jak zapamiętałem z poprzedniej wizyty, znajdował się dalej na stronę, przejście do korytarza. Znalazłszy się w nim i zamknąwszy drzwi za sobą, ruszyłem w lewo, aż do korytarza pomiędzy dziedzińcem służby a kuchnią. Zabrałem ze skrzyni jej ładunek i kontynuowałem za dziwnę. Tak jak ostatnim razem drzwi zablokowały się nawzajem, mogłem więc wybudzić tylko jednego z pomieszczeń - wybrałem kuchnię, w tej chwili znacznie ważniejsze było wyłączenie mechanicznego oczu... Poza tym z sykiem służby dobiegał mnie odgłos ciężkiego oddechu.

Ostrożnie przekradłem się przez kuchnię aż do sali z kominkiem i tu, wyjątkowo uprzednio wnikając na ścianie, wyłączyłem mechaniczne oczy sterujące jego wzrokiem. Zaraz po tym opuściłem kuchnię, wchodząc w korytarz wiodący na dziedziniec (po lewej w korytarzu jest strażnik, jeśli nie chcesz odwiedzać składu zmiękczonego się napojem linii to nie musisz go ogłuszać). Jeśli jednak tego sobie właśnie życzysz, nie jest to trudne - dzień pomocny przy bramie ułatwia sprawę :). Do klatki schodowej i na drugi poziom domostwa dotarłem bez przeszkód. Znalazłszy się pod drzwiami zatrzymałem się, gdyż wychodziło stąd kilka. Kiedy uchylił, otworzyłem wyjściowe drzwi i wyjrzałem na korytarz. Po lewej stronie kręciły się jakieś dwie postacie, w korytarzu - naprzeciwko mnie, z uniesioną pałką - wyłoniły się przede mną. Natychmiast zniknęły za moimi plecami.

Kolejny krok był podobny jak ten z poprzedniej mojej wizyty: z drzwi umieszczonych po lewej stronie łuku w końcu korytarza, otworzyłem sobie drogę do sekretnego przejścia. Tu, w korytarzyku pomiędzy Trophy Room a pokojem z kominkiem, stała pusta, otwierszy ją od drugiej ładunku, wszedłem do pomieszczenia po prawej. Wyłączyłem mechaniczne oczy i otworzyłem kolejne pokoje do którego wejście znajdowało się naprzeciw kolejnej ściany (na stole mieszek ze złotem) oraz drzwi (w skrzyni - bombki usypiające). Drzwi wiodły bezpośrednio tę salę, przechodząc do Trophy Room. Nie zatrzymałem się, ponieważ nie było tutaj nikogo. W pokoju wcześniej zbierałem więc kolejne kosztowności: srebro ze stolika stojącego w narożniku pomieszczenia, tuż za rogiem z pamiętnikiem Hammera. Srebro znalazłem również w skrzyni ustawionej w alkowie prowadzącej korytarz do jadalni (Dining Room) znajdującej na wprost. Zlokalizowany jadalnię o 3 złote kwadraty, wróciłem w stronę korytarza łączącej bezpośrednio do korytarza głównego (wymagającego przejścia) drzwi najbliżej Trophy Room, znajdują się w niej, na wprost, dwie drzwi, lewe zaś, dalej, że z prawej strony się nieznacznie wysuwający drugie mniej ozdobne (i wierzcie mi, tak właśnie jest). wróciłem niemal na sam start, pod drzwi sali, w której doświadczyłem przyjemnego mechanika oraz jego chomika.

Na wprost nich, w głębi korytarza, na tej samej ścianie co mechaniczne oko były drzwi prowadzące do wypełnionego skrzyniami składu. W nim, przy księdze z symbolem młota na okładce i kufra w rogu sali, otworzyłem zdobycz wiodącą na górę jedyny się przydać w dalszej części zadania. Wszedłem po nich, jednak tylko po to, by - zobaczywszy strażnika znajdującego się na górze - zejść na dół. Spostrzeżony po chwili zeskoczył w dół. Tu, niestety, w ciemności, nie miałem dla niego, by podświetlić go przytomności. Pozostawszy go w cieniu pod schodami, ponownie wspiąłem się i zabrałem dwie złote świeczniki ze skrzyni. Rzuciłem jeden z nich w stronę wyjścia, po czym podszedłem do drzwi prowadzących na taras. Nie otworzyłem ich jednak od razu, nasłuchując przez chwilę, zorientowałem się, że na zewnątrz znajduje się strażnik. Otworzyłem drzwi wystarczająco szeroko, że kiedy się w nich zjawił, chwyciłem go za ramię i wciągnąłem do środka. Rozbroiłem w nim, podkradając do chwili, gdy zwrócił hełmem podszedł na odległość wystarczającą. Niedługo później spoczął schodami obok swojego poprzednika.

Wyszedłem na taras i starając stąpać jak najciszej i jak najbliżej ściany, ruszyłem ku drzwiom po lewej stronie. Otworzywszy je, dopadłem znajdującego się wewnątrz śpiącego. Ogłuszyłem go i przeniosłem jego niewładne ciało do pomieszczenia za barem, niewielkiego składziku ze skrzynią, z której wyjąłem kilka wodnych strzał. Pozbawiłem jeszcze z kompletu piramidkę srebrnych monet oraz miecz i skierowałem się przez podest dla orkiestry do przyległego pokoju muzycznego (Conservatory). Po dokładnym zlustrowaniu przedmiotów, jakie się



tu znajdują, przeszedłem do sali z kominkiem w dolnym holu, przyjrzałem się w której byłem. Stan z kilku przywróceniu obu mechanicznych oczu i podświetleniu z sakwy zmiękczonego (oczywiście zgubionego przez jakiś dobry) przedmiotu, rozpocząłem się do pokoju z trzema alkowami. W nich kryły się złote zawinięte kosztowności i eliksir niewidzialności, oraz przejście do korytarza wiodącego do biblioteki.

Minąwszy bibliotekę, kierując się od razu do zegara. Przestawiłem jego wskazówki na godzinę północną i wróciłem się po wcześniejszych schodach. Będąc na górze wszedłem w korytarz wyżej wzrokowe tapety. Po lewej miałem wejście do warsztatu, stąd zebrałem kilka monet, zaraz po tym zaś podążyłem korytarzem. Ten skręcał w lewo, tuż za nim zaś, po lewej stronie dostrzegłem otwarte drzwi prowadzące do biblioteki. Kontynuując z tego, że strażnicy - łotrzyk i wejście dziecko [illegible] - nie ożywią się z jego wyjścia, i czyhałem ku drzwiom i uchyliłem ją. Zaraz po tym zniknąłem się w mrok pomieszczenia bezpośrednio z sali. Tu, wchodząc już strażnika [illegible] foyer, ale [illegible] nie [illegible] cienia przyglądałem na moment. Kiedy [illegible] tuż obok wyjścia, podkradłem dwukrotnie [illegible] sprowokować go do pościgu. W chwili później przekroczyłem [illegible] już na zewnątrz.

Wszedłem do [illegible] i [illegible] się dokładnie. Był to [illegible] w [illegible] sala, której sufit podtrzymują kratownica [illegible] bali drewnianych. W [illegible] znajdowały się [illegible] stanowisk strażnicy [illegible] ostatnich nie [illegible] jeden, gdyż i tak nie było to [illegible]. Drzwi po obu stronach sali [illegible] na korytarze prowadzące od sal, w których [illegible] maski. Nie otwierałem ich [illegible] zbyt dobrze słyszałem, że za nimi kroki strażników i automatów [illegible]. Wrota [illegible] te, do których można było dostać się po schodach, wiodły do terrarium - tu trzy strzały mchu i dalej do sali, do której droga była [illegible] trudna, a klinka na [illegible] tek [illegible] się [illegible] bez [illegible] otwarcia. Para celnych [illegible], [illegible] wejścia do [illegible], prowadziła do [illegible] oraz [illegible] [illegible] [illegible]. Kapitan, wychodząc drzwi do [illegible], skierowałem się do gabinetu (Study). Był to [illegible] [illegible], dwupoziomowy, bo [illegible] również [illegible], pokój. To właśnie [illegible] na fotelu [illegible] przy biurku znalazłem [illegible] Gervaisiusa. [illegible] [illegible] ścianek biurka [illegible] również w [illegible]. Mimo [illegible] [illegible].

Biuro i [illegible] [illegible] bez [illegible]. Z miejsca, w którym się [illegible], można było [illegible] je dzięki [illegible] [illegible], [illegible] kominkiem a kolumną, na [illegible] jej podstawy. W [illegible], do którego prowadzi korytarz [illegible] lorda Gervaisiusa, znalazłem [illegible], u góry [illegible] [illegible] kolię i inne kosztowności (w skrzyni stojącej przy łóżku).

Wróciłem do [illegible] i [illegible] w górę, na belki [illegible] sufitem. Dostrzegłem teraz [illegible], że zawieszone są one pod sufitem [illegible] w korytarzach, którymi musiałem [illegible], by dostać się do pokoi, w których [illegible] maski. To pozwoliło mi [illegible] strażników i bezpiecznie przemknąć się do miejsca wystawy. Jako [illegible] sze miałem [illegible] [illegible] [illegible] dworu. Zbliżyłem się [illegible] drzwi po lewej stronie od wejścia i [illegible] nie [illegible] sufit, wbiłem [illegible] strzałę z [illegible] w ten sposób, by [illegible] [illegible] z liny [illegible] nad drzwiami. Znalazłszy się na niej, [illegible] ostrożnie [illegible] do miejsca, gdzie po lewej stronie zobaczyłem [illegible] od pozostałej z sześciu sal. Przeszedłem do niej. Była to [illegible], oddzielona od korytarza i [illegible] [illegible] drzwiami, pod [illegible] której na [illegible] umieszczone były maski z różnych części świata. Wyjaśniło się, że [illegible] [illegible] [illegible] i [illegible] je. Wiedziałem [illegible], że to nie [illegible] [illegible] [illegible] podestu na którym [illegible] [illegible], [illegible] przed [illegible] się [illegible] [illegible] ciała. Nie [illegible] co [illegible] w [illegible] tam schowkach: były [illegible] albo zatrute [illegible], [illegible] działem [illegible], że nie wolno mi [illegible]. [illegible] sytuacja wymagała zachowania bardziej [illegible] go dla [illegible] niż [illegible], [illegible] [illegible] tylko po belkach u góry, przy [illegible] masce musiałem [illegible] [illegible] z [illegible], ześlizgiwać się do [illegible] i [illegible] się [illegible] po maski. Było [illegible] warto - każda z nich kosztowała 50 sztuk srebra...

Zbywszy [illegible], odwiedziłem [illegible] wszystkie trzy sale. Kiedy zaś to [illegible] zostało [illegible] wyczyszczone z kosztowności, wróciłem do [illegible] i [illegible] [illegible] [illegible] [illegible] kilku minut, [illegible] się na [illegible] w [illegible] [illegible]. Tu [illegible] wykorzystując strzały z [illegible] [illegible] [illegible] [illegible]

[illegible] zorientowałem się, że wewnątrz znajduje się strażnik i [illegible] automat bojowy. Wiedziałem też, że najmniejszy hałas ściągnie ich na moją głowę. Wytrenowałem [illegible] zamek [illegible] i strażnik, i automat oddaliły się ode mnie. [illegible] tylko drzwi [illegible], wślizgnąłem się do wnętrza i [illegible] lampę gazową zawieszoną na ścianie [illegible]. Teraz już w całkowitej ciemności [illegible] przyglądałem się [illegible] że zostałem [illegible], przechodzący bowiem łucznik [illegible], że te drzwi powinny być [illegible] zamknięte. [illegible] raz kolejny, udało mi się go ogłuszyć. [illegible] część zadania była już za mną. Teraz wystarczyło [illegible] do [illegible], do wyjścia na schody, by [illegible] salę, z beznadziejnej pozycji [illegible] dwie wodne strzały [illegible] w palenisko automatu.

Zszedłem na dół i bez [illegible] z podestu. Tym samym ostatni z [illegible], które miałem tu zdobyć, stał się moją własnością. [illegible] w drogę powrotną po belkach do [illegible], przez [illegible] schodami na dół, na piętro niżej, [illegible] przez [illegible] i skład na pierwsze piętro. Z [illegible] droga była nad wyraz prosta [illegible] drzwi wiodących do sali wejściowej, z niej zaś wprost na ulice miasta...

PS. [illegible] wam [illegible] ich w nie[illegible] przez mnie [illegible] po [illegible] tak wspaniale[illegible].

Zadanie 15. Sabotage at Soulforge

Stałem pośrodku ogromnej nawy (na mapie Bay A) [illegible] mechaników, mając świadomość, że czeka mnie [illegible], jak [illegible], będzie najtrudniejszym zadaniem, jakiego kiedykolwiek się podjąłem. [illegible] sali [illegible] - efekt [illegible] Victorii, [illegible] wyraźnie rysowały się obie [illegible] automatów bojowych. Nie mogłem jednak obserwować [illegible] mechaniczne [illegible] dodatkowo [illegible] mnie głos Karrasa, który [illegible], że [illegible] swoje dzieci, by [illegible] mnie i na zawsze usunęły z jego [illegible]. [illegible] w [illegible], w cień [illegible] przed mechanicznym [illegible], ruszyłem [illegible], w stronę [illegible]. Wspiąłem się po drabince na górę, na metalowy chodniczek, i [illegible] Frogbeast Egg.

[illegible] na [illegible] do momentu, gdy [illegible] automatów [illegible]. Wtedy [illegible] w [illegible], w cień [illegible]. Z tej pozycji, bez [illegible], świadomość, że [illegible] roślin nie są w stanie [illegible] strzał, [illegible] 4 wodne groty, [illegible]. [illegible] do nawy po [illegible], stąd zaś, [illegible] na [illegible] do Bay B i Bay C, [illegible] w [illegible] do centrum [illegible] (na mapie S Apse). Szedłem nim, kryjąc się w cieniu [illegible] dwa kryształy [illegible] do [illegible], z którego mogłem [illegible] obserwować dużą salę z metalową [illegible] w centrum (na [illegible] znajduje się sfera [illegible], do której można dostać się po pnączu [illegible] na suficie po prawej stronie sali; nie [illegible] jednak [illegible], czy warto [illegible] strzałę na średnio [illegible]. [illegible] dopiero wtedy, gdy byłem już pewien, że [illegible] się tu strażników (mniejsze dziecko Karrasa oraz służący) oddaliło się w prawo, w stronę [illegible], jak [illegible] z [illegible] na [illegible], znajdował się pokój planów (Plans Room).

[illegible] parę kroków, znalazłem się w [illegible] wieży. Wyjście z niej znajdowało się po jej północnej stronie. Wychodziło ono na salę połączoną z [illegible] korytarzem. Nie mogłem jednak nim przejść [illegible] dziecko Karrasa oraz mechaniczne [illegible] strzegły tego miejsca. [illegible] się czym prędzej i [illegible] w mroku. W [illegible] wiedziałem jednak, co czynić: po prawej stronie [illegible] holu, w którym stałem, widać było [illegible] od rdzy [illegible]. Wystarczyło jedynie [illegible] w nią [illegible] i [illegible] na gzyms ponad drzwiami, naprzeciw do świetlika w ścianie. [illegible] nim i znalazłem się na [illegible] z automatem i [illegible]. Na ścianie [illegible] widziałem kolejny świetlik, to on stał się moim [illegible] celem. [illegible] się, [illegible] do niego, po [illegible] na [illegible], [illegible] na kolejną [illegible], wreszcie, w chwili gdy hol, w którym się znalazłem, był [illegible], na podłogę.

Po [illegible] stronie [illegible] drzwi prowadzące do Storage Room 1. [illegible] w ich [illegible] w chwili, gdy dziecko Karrasa kierowało się w lewo (mechaniczne oko nie było w stanie mnie dostrzec). [illegible], że nie grozi mi [illegible] z którymś ze strażników, [illegible] zamek w drzwiach i wślizgnąłem się do środka. [illegible], co [illegible] dziwaczne [illegible] i płyty. Z [illegible] półki [illegible] nazwami, po czym, [illegible] ustawiłem się przy drzwiami i [illegible] do momentu, gdy [illegible] oddalił się w prawo, [illegible] je i ruszyłem w lewo, [illegible] do drugich drzwi na tej samej ścianie. Za nimi znajdował się Storage Room 2, [illegible] niż [illegible]. Tu ponownie [illegible] co tylko [illegible] unieść [illegible] Signal Bolt.

[illegible] chwil, [illegible] w lewo, [illegible] z dwojga widocznych drzwi. Za nimi [illegible] korytarz [illegible] do Plans Room. Zanim jednak [illegible] się do [illegible] drzwi, [illegible] obok [illegible] z kratki rośliny dwa wodne kryształy. W [illegible] byłem już w sali planów. Był to [illegible] z [illegible] na przeciwległej ścianie. [illegible] dwa wyjścia: po prawej i lewej stronie [illegible] po prawej prowadziło do [illegible], całkowicie [illegible] pokoju z [illegible] schowanym za przepierzeniem; po lewej [illegible] Frogbeast Egg. W centrum [illegible] z którego [illegible]niosłem klucz (jak się okazało, otwierał wszystkie sejfy) oraz [illegible] (Guiding Beacon), a także [illegible] w jaki sposób wykorzystać tę część. Wiedziałem już [illegible]. Zanim jednak opuściłem tę salę, [illegible] wszystkie sejfy i [illegible] z nich [illegible] (m.in. wymaganego [illegible] Round). Skorzystałem również z możliwości [illegible] się po [illegible] drzwiach do których [illegible] na [illegible] pod oknami. Trud opłacił się, we [illegible] okna po [illegible] stronie tkwiła niewidoczna z podłogi dźwignia, otwierająca [illegible] w [illegible] pokoju. [illegible] wiodło do [illegible] Karrasa. Znalazłem tam ostatni [illegible] do [illegible] of Master Builder oraz, co [illegible] i co [illegible] mi zadanie, dźwignię otwierającą [illegible] w N Apse. Gabinet ten opuściłem, [illegible] w prawo, do drabinki i dźwigni [illegible] do [illegible] sali na [illegible] od Plans Room.

[illegible], ponownie [illegible] gzymsami, do sali z konsolą i [illegible]. Tu czekała mnie niemiła niespodzianka, po raz pierwszy mechaniczny pająk - bestia [illegible] stalowe [illegible]. [illegible] go, [illegible], zanim [illegible] w cień po [illegible] stronie S Apse [illegible] dwie wodne strzały [illegible] w jego palenisko. [illegible] do [illegible] i Bay A. Tym razem [illegible] z [illegible] do sali [illegible]. Tu ponownie [illegible] metalu i kamień: w [illegible] korytarzu [illegible] pomiędzy Bay B i Bay C [illegible] kolejny pająk. Przy [illegible] się do [illegible], by go [illegible] i [illegible] go dwiema wodnymi strzałami. [illegible] już bez [illegible] mogłem poruszać się po halach B i C.

W sali B [illegible] znajdującą się tu [illegible] Machine, [illegible] Signal Bolt na Stage 1 [illegible] zjechałem do Bay A [illegible], że [illegible] tu kolejnego pająka [illegible]. Tu umieściłem [illegible] przed momentem [illegible] w Rolling Machine i [illegible] Stage 2 [illegible] z [illegible] sali z [illegible] w lewo. Po kilku krokach znalazłem się w sali bliźniaczo podobnej do tej, z [illegible]. W [illegible] nież [illegible] znajdowało się po [illegible] stronie, [illegible] ja skierowałem się na [illegible], [illegible] ją wokół, [illegible] w ten sposób [illegible] w [illegible], tam [illegible] znalazłem trzy [illegible]

ten moment. Gwałtowny ruch wejścia po północnej stronie wlewu, w którym się w znajdujący się za nim ciemny korytarz. Tu, wyraźnie zbliżające się kroki, zaczailem się w mroku. Niedoświadczony strażnik nie zdołał nawet jęknąć. Pozostawiony go w mroku, ruszyłem w lewo, przez okno, pomieszczeniem, aż do następnego korytarza prowadzącego na północ. Znalazłszy się w nim, zwróciłem uwagę na prawą ścianę, zacząłem obserwować jego wylot. Niemal natychmiast zauważyłem większe dziecko Karrasa stojące za ścianą z oknami po prawej. Jako że trudno było się na niego zbliżyć niezauważonym i wyczekiwałem do momentu oddalenia się pozostałych, kryjąc się przed wzrokiem dziecka Karrasa ruszyłem do podwójnych drzwi na końcu korytarza.

Szedłem tuż przy ścianie po lewej do wnęki, do której sali z wyjściem po mojej prawej ręce i drabinką wiodącą na chodniczek powyżej. Wejście ukazywało mi kolejną dużą salę, na której również kolejny strażnik do walki. Znałem jednak sposób, w jaki mogłem uzyskać przewagę. Wyjąłem z pochwy wyposażonym w usypiający strzałę w lufę przede mnie w głąb sali i kiedy dziecko odwróciło się, wypaliłem zabójczo. Ustawiwszy tu zaś przeszedłem przedostawszy się pod drzwi pomieszczenia, którego głównym elementem stał się mniejszym basenem i po drabince, do Bay D.

Hala D była najmniejszym pomieszczeniem w całej, ale dwie maszyny - Lifting i Sealing Machine - zainteresowaniem w sali do basenu - 3 kryształy wodne, aby zbyt dużo zdobyczą, by je zgromadzić. Uważa, dzięki wskazówkom do wody może "obudzić" automat bojowy, który za drzwiami w tej sytuacji najlepiej odczekać do chwili, gdy strażnik wróci na miejsce czuwania.

Wyszedłem z wody i skryłem się ostrożnie do Lifting Machine. W ściany znajdujące się na jej ściance wrzuciłem Gauge i Bantam Noise. Potrafiłem przy tym uniknąć ją. Problem z tym polegał jednak na tym, że mechanizm obsługujący znajdował się na balkoniku po wschodniej stronie sali. Wiodła nań winda, jednak i ona jako że zablokowano ją w górnej części, nie mogła mi tu pomóc.

Podszedłem do basenu, z którego wyłoniłem wodę kryształy i przeszedłem na prawo. Wpłynąłem tu za nim i przeszedłem w wylot korytarza. Szedłem nim do miejsca, w którym przeszedłem po drabince. Na szczęście tuż obok, po lewej, na ściance, wisiał zabójczy do nich klucz. Uporałem się i znalazłem się w tunelu otoczonym kapiącą z kotłami. Nie ona jednak była ważna. Skręciwszy w prawo, ruszyłem do pierwszych drzwi, jakie napotkałem, te również dały się otworzyć znalezionym przed chwilą kluczem. Po paru krokach korytarzem znalazłem się tam, gdzie zamierzałem - tuż obok maszynowni aktywujących stojące w sali maszyny.

Uruchomiłem je i z satysfakcją obserwowałem, jak z otworu wylotowego maszyny wypada kondensy Regulating Round. Pozostało mi tylko go zabrać. Korytarzem wróciłem do miejsca, z którego mogłem przedostać się na drabinę, z niego zaś na podłogę. Tu odczekałem do chwili, gdy znajdujący halasem automat bojowy wróci na swoje stare miejsce, po czym zbliżyłem się ponownie do maszyny, pozostawionej wcześniej część. Teraz było musiałem przenieść ją na Stage 3 Piece.

Niestety jego ważność znał również sam Karras, było więc odpowiednio dobrze strzeżone: sala podzielona była przez trzy mniejsze dzieci Karrasa, w jej otwarciu zaś znajdowały się 3 wejście (2 w tej sali, ostatnie w sali za przedzieraniem), ustawione tak, by móc zaatakować na każdy dostępny. Pierwszy im wyjście. Najcenniejszy umieszczony był mechanizm Sealing Machine, ta jednak tymczasem nie była mi potrzebna. Aby przedostać się do drugiej części sali, musiałem jednak minąć ją, wystawiając się na atak automatów bojowych. Odszedłszy w głąb, by znaleźć się w części sali, móc wytrzymać linię z mieczem w innej pozycji głowy. Ustawiwszy z niej punkt obserwacji, wszedłem się po drabinie i przedostałem na wąski gzyms przy ścianie. Wyczekiwałem do chwili, gdy dzieci Karrasa oddaliły się, przeskoczyłem na kolejny, który ją dzieliła. Wtedy się i znalazłem, wyjąłem kolejny strzałę i przeszedłem. Tym razem za mną była kratka, przeszedłem się nie obok wejścia do korytarza, pełnił basenikiem. Gdy jednak nadeszła ta, przeskoczyłem na nie i zeskoczyłem na

mi wróciłem na miejsce, z którego mogłem przedostać się na drabinę, z niego zaś na podłogę. Tu odczekałem do chwili, gdy znajdujący halasem automat bojowy wróci na swoje stare miejsce, po czym zbliżyłem się ponownie do maszyny, pozostawionej wcześniej część. Teraz było musiałem przenieść ją na Stage 3 Piece.

Po drabince znajdującej się tuż przy wejściu wspiąłem się na ścianę dzielącą sale i stąd, poruszając się najszybciej jak to możliwe, przeszedłem do miejsca z którego mogłem wrzucić w otwór Sealing Machine (ta w sali z wejściami wyposażona w dzieci Karrasa Regulating Round i Stage 2 Piece). Zaraz po tym przeskoczyłem ponownie na półkę przy wlocie do korytarza wiodącego do następnych maszyn i znalazłem się ponownie na podłodze wypełnionej Stage 3 Piece.

Zebranie jej nie było proste. Musiałem wrócić na miejsce, z którego po raz pierwszy zobaczyłem tę salę i ujął wykorzystując chwilową nieobecność automatów, przeskoczyć na drugą stronę basenu i podnieść ukochaną Stage 3 Piece. Odkurzywszy wejście, wróciłem po wyjściu tunelu. Nie zauważyłem że to właśnie tym tunelem po chwili wyjdę się z sali. Pozostało - po raz kolejny musiałem dostać się do tunelu, gdzie zawieszony był klucz. Ponownie wyjąłem się po drabinie i przeskoczyłem na ścianę dzielącą sali, stąd zaś - na półkę obok wlotu do tunelu. Dotarłszy do otrzymania korytarz skryłem w prawo. Tym razem jednak moim celem był inny korytarz, ten wiodący do centralnie umieszczonej Bay E.

Podobna do niczym hala E była najwyższa, jak się już przed chwilą przekonałem przez mnie do tej sali. Maszyna (Fusing Machine) znajdowała się w północnej jej części. Na mnie - oczywiście - ta właśnie część była najbardziej strzeżona: bez przerwy krążyły się cały trio automatów, na domiar złego zaś patrolowały je nieustannie dwie pary mechanicznych oczu. Wyłomem, na niemożliwe będzie przedostanie się w pobliże maszyny, jeśli oko znajdujące się blisko mnie nie przeoczy mnie. Zdecydowałem więc poczekać aż jedna z par oczu skręci w drugą stronę. Skorzystałem na to, by sprawdzić na nich uspokoić się, po czym ostrożnie kryjąc się w miarę możliwości w cieniach, zbliżyłem się do otwartych na dół. Stanąwszy na ostatnich, począłem przeszukiwać wykorzystując momenty, gdy wszystkie automaty zwrócone były w drugą stronę w kierunku centrum sali. Gdy znalazłem się tuż przy kotle odgradzającym mnie od maszyny, rozejrzałem się po pomieszczeniu ostatnie mnie i zeskoczyłem w dół po prawej stronie maszyny.

Tu, po niewielkiej jej stronie tuż obok ściany znalazłem dość długi nie spodziewałem się znaleźć, przeznaczony otwierający tajne wyjście z sali. Zanim jednak z niego skorzystałem uczyniłem to, po co tu przybyłem - użyłem Stage 3 Piece na Fusing Machine (tej stoi). By od tego momentu dzwigni uzyskać komunikat Guarding Beacon. W ten sposób pierwsza część mojej misji zakończyła się sukcesem.

Przeszedłem przez dwie wcześniej otworzony otwór i znalazłem się w miejscu, w którym już wcześniej byłem w korytarzu przy zatłuszczonej winy. Nie tracąc czasu, ruszyłem tak jak poprzednio do korytarza wracającego na dachu, do N Apse, która teraz była moim celem. Był to szyb z galeryjkami, tuczący katedrę i pomieszczeniami tuczyć głównego, który się w cieniu u jego krańce co momentu, gdy przemierzający cyklicznie ten obszar małe automaty odwracały się, po czym szedłem w lewo i wszedłem się w mroku ściany. Po jej prawej stronie był szyb windy. Skorzystałem z niej, wywindując się zawieżć na samą górę. Znalazłem się wtedy tuż obok przeciwnika w tajnym pomieszczeniu Karrasa, w sali, w której miałem umieścić mój "prezent" Guarding Beacon. Zrobiłem to, montując go w słocie W. Teraz pozostało już tylko zrobić to, co zrobiłem 6 z 8 wież wykonanych, by zawezwać wszystkich służących do kapłanów.

Pomieszczenie z nich znajdowało się tuż obok. Drzwi za mną, wyjąłem prowadziły do wnęki windy, na górę zaś prowadziło jedynie wąskie dwuwejście z pozycji A na B (i z F). Wróciłem na dół i wszedłem na prawej wąski, który miał zawieźć mnie na sam dół. W połowie drogi przeskoczyłem ponad ścianą i bez wahania wszedłem weń ponownie z prawej strony. Znalazłem się w korytarzu, zupełnie podłej linii. Nie było to wtedy, na dłuższą metę okazało się, że warto było się tu wybrać. Skorzystałem bowiem łatwo było przeskoczyć w galeryjkę po drugiej stronie, w niej zaś w korytarz z wodą znalazłem dwie wodne strzały. Wnękę tę opuściłem, zawróciłem do wnęki po prawej, stąd zaś tunelem tym samym wróciłem hale D i E) do wieży z której wyszedłem się tu. Gdy oddalił się dziecko Karrasa od drzwi. Zeskoczywszy po drabince, wróciłem do N Apse i ponownie wszedłem w drzwi z wnęki.

Nie skorzystałem z niej jednak, tym razem idąc prosto w stronę [illegible] korytarza. Ten zaprowadzić mógł mnie w lewo (do [illegible] jednak czyhał automat bojowy i [illegible] służący) lub w prawo, gdzie łączył się z [illegible] korytarzem. Problem stanowiło to, że znajdowało się w nim większe dziecko Karrasa, jednak fakt, że panował tam nieprzenikniony mrok, ułatwiał wśliźnięcie się w korytarz i unieruchomienie go. Uczyniwszy to, wyłamałem zamek w drzwiach pośrodku korytarza i wszedłem do większej, kolejnej, całkowicie ciemnej sali. Znajdowało się w niej wyjście - to po prawej stronie, jednak aktualnie znacznie bardziej interesowało mnie, co znajdę pod podłogą tej sali. Był tu bowiem otwór prowadzący w dół...

Długi, mroczny korytarz zawiódł mnie w końcu do ogromnej sali z dwiema windami. Nie mogłem jednak zejść na dół po [illegible] sali bowiem pilnowało bez przerwy dwóch służących oraz dwa automaty: zwiadowczy i bojowy. Wszyscy oni krążyli wokół sali zgodnie z ruchem wskazówek zegara. To jednak [illegible] się i kiedy wszyscy oddalili się, [illegible] się [illegible] i [illegible] po [illegible] podłogi ruszyłem w lewo, tuż przy ścianie wprost do narożnika. Tu przyczaiłem się, czekając na dalszy rozwój wypadków. Było tak, jak przypuszczałem - nikt mnie nie zauważył. Mnie zaś wystarczała w [illegible] strzała, by - [illegible] w filar, obok którego przechodzili obaj służący, [illegible] pomiędzy nimi i wyeliminować ich [illegible]. Zaraz po tym, wykorzystując [illegible] automatów, [illegible] ich i [illegible] w narożniku. W chwilę później zaś [illegible] we windy i [illegible].

Po [illegible] na górę i [illegible] wieży z pozycji A na B (2 z 6) wróciłem na dół i [illegible] od automatów, [illegible] na drugą stronę sali. Tu czekała na mnie winda, która dla odmiany miała mnie zabrać w dół. Zjechałem nią i znalazłem się w korytarzu [illegible] dwiema [illegible]. Szedłem korytarzem naprzód, mijając [illegible] w prawo [illegible] na [illegible], tam gdzie trzecia [illegible] aż do miejsca, gdzie [illegible] się w dwa korytarze. [illegible] się po rampie po mojej [illegible] i [illegible] w [illegible] wypełniony jedynie maszynami korytarz. Szedłem nim, [illegible] kolejne [illegible] do wyłącznika świateł w dużej sali, tej samej, przez którą musiałem przejść, by dostać się do kolejnej trzeciej już wieży, tej, którą widać było przez okno po prawej stronie: z automatem [illegible] i [illegible] na rampie. [illegible] je, ruszyłem z powrotem na sam dół rampy, do [illegible]. Tym razem wybrałem długi korytarz, ten po prawej. Było w niej mechaniczne oko, jednak dzięki temu, że wyłączyłem światła, mogłem przejść pod nią nie będąc zauważonym. Kilka [illegible] po prawej - miałem nimi [illegible] - i [illegible] po [illegible] niemal [illegible] sali, na [illegible] w rodzaju [illegible] bloku.

[illegible] umiałem, [illegible] w przód, [illegible] w stronę rampy i [illegible] na niej [illegible]. Gdy się do niej zbliżyłem, stwierdziłem, że jest [illegible] i że z [illegible] nie [illegible] mi się [illegible] po niej bez [illegible] w głowie [illegible] strażnika. Wystrzeliłem w nią dwie strzały [illegible], po czym, powoli i ostrożnie zbliżywszy się do strażnika, ogłuszyłem go jednym mocnym uderzeniem pałki. Teraz już bez [illegible], wiedząc, że w otaczającym mnie mroku jestem bezpieczny, zbliżyłem się do zawieszonej na ścianie mechanicznej głowy i wyłączyłem ją. [illegible] w stronę automatu strzelniczego, na [illegible] karabinki [illegible] maszyny. Ręd zaś, po kolejnej drabince, [illegible] do miejsca, z którego mogłem przywołać windę. Windą dotarłem do [illegible] wieży i przełączyłem dźwignię z pozycji A na B (3 z 6).

Wróciłem do sali, na górę maszyny [illegible] i przy automacie strzelniczym. Nie musiałem [illegible] z powrotem drogą, którą przybyłem [illegible] w tę stronę. Zamiast więc zmierzać w kierunku rampy, zeskoczyłem z maszyny po stronie dźwigni (po przeciwnej znajdowało się [illegible] i sala), przez otwór drzwiowy zeskoczyłem do wody. Nabrałem powietrza i zanurzyłem się w wodzie, kierując się w stronę [illegible] pod powierzchnią wlotu do [illegible] korytarza. Ten wił się w górę i dół, [illegible] w chwili, gdy moim płucom zaczynało już brakować powietrza, na w połowie [illegible] korytarza. W sali tej znalazłem i zabrałem [illegible] kryształy wodne, w kolejnej - podobnej - następne trzy. Podobnej, jednak nie identycznej - w tej drugiej sali była bowiem drabinka, po której [illegible] się do [illegible] sali. Tu stanąłem przed wyborem: kierować się do drzwi bądź iść na górę po drabince do wnęk. Drzwi otwierały się jednak na korytarz z okiem, ten sam, który przemierzyłem przed wejściem do hali, wróciłem więc pod drabinkę i wspiąłem się po niej na górę, do niewielkiej alkowy. Tu, przez strzały z pnączem, znajdowała się dźwignia otwierająca metalową płytę w podłodze. Przez świeżo odkryty otwór zeskoczyłem wprost na korytarz [illegible] do [illegible] galerii nad salą. Stąd wróciłem do dużej sali, następnie po rampie i mrocznym krętym korytarzem na główny poziom katedry.

Ponownie znalazłem się w mrocznej sali. Stąd ruszyłem na wschód, do sali dalej czerwoną drogą, z [illegible] i skrzynkami, w jakiej mechanicy zwykli [illegible]. Tu, kryjąc się w mroku, stanąłem u wejścia do kolejnej ogromnej sali, z czymś w rodzaju zbiorników. Ostrożność była usprawiedliwiona: salę obserwowało bez przerwy mechaniczne oko zawieszone pod sufitem, po [illegible] jej stronie zaś stał automat bojowy. Na moje nieszczęście tuż obok była winda, którą musiałem wykorzystać, by dostać się do kolejnej wieży sygnałowej. Nie było to jednak niemożliwe: idąc tuż przy ścianie po prawej, tak powoli, jak to tylko możliwe, dotarłem do miejsca, z którego mogłem wystrzelić wodne strzały wprost w [illegible] automatu. Wtedy, wyczekawszy do chwili, gdy oko zwróciło się w drugą stronę, wjechałem windą na metalowy podest, stąd zaś na górę, aż do wieży (4 z 6).

Wróciłem na podest, następnie na podłogę. Ponownie idąc tuż przy ścianie, wróciłem do wejścia do sali, tego samego, w którym stałem przed kilkoma minutami. Nie

ono jednak było moim celem, więc, wykorzystując chwilę, gdy oko obróciło się w przeciwną stronę, [illegible] do kolejnego otworu wyjściowego po lewej. Tu z ulgą, tym większą, że korytarz patrolowany był przez większe dziecko Karrasa, zapadłem w cień. Korytarz ten wiódł do sali z 4 automatami bojowymi. W jego połowie znajdowały się jeszcze drzwi prowadzące na pierwsze piętro, do schronu Karrasa - tu również nie miałem czego szukać. Wreszcie po prawej jego stronie znalazłem trzy szyby, w środkowym zaś wejście do kanałów wentylacyjnych, skąd mogłem bez przeszkód obserwować, jak trudne byłoby dotarcie do [illegible] po wschodniej stronie katedry. Na szczęście nie musiałem tego robić...

W chwili gdy większe dziecko Karrasa odwróciło się do mnie tyłem, ruszyłem w lewo, w korytarz, który po kilku krokach otwierał się na sypialnię mechaników. Strzegło jej mechaniczne oko umieszczone przy środkowym filarze, wyznaczającym granicę korytarza i sali. Przemknąłem niemal do samego końca korytarza, [illegible] wykorzystując każdy skrawek cienia, stąd zaś, wiedząc, że korytarz po lewej strzeżony jest przez odwrócone do mnie tyłem dziecko Karrasa oraz służącego (korytarz ten prowadził wprost do N Apse), w chwili gdy oko obracało się, skoczyłem w prawo do wejścia do ciemnej sali, które widziałem w sypialni.

Znalazłem się w pierwszej z dwóch niewielkich, [illegible] z [illegible] sali, po kilkunastu krokach zaś w wejściu do przylegającej do nich sali z dwiema parami oczu i wyposażonym się co pewien czas światłem. Tu czekało mnie trudne zadanie: musiałem, wykorzystując chwilę, gdy salę ogarniał cień, przedostać się do wyjścia w [illegible] po prawej. Wiodło ono do pierwszej sali kompleksu niewielkich pomieszczeń, wypełnionych [illegible] maszynami i [illegible], również automatami bojowymi... Było ich trzy, dokładnie w korytarzu, którym musiałem przejść, by dostać się do dwu [illegible] (nie wykluczam, że możliwe jest [illegible] przejście pod [illegible] czy [illegible] na [illegible] moim zdaniem jednak znacznie łatwiej jest po prostu wyeliminować wszystkie trzy automaty). Wyeliminowałem je kolejno, posługując się wszelkimi dostępnymi [illegible] na wodnych [illegible], a na minach i ognistych strzałach kończąc. Nieocenione okazały się tu również [illegible] Frogbeasts. Wystarczyło rzucić jeden [illegible] tę [illegible] automat a ścianę, by ten, choć [illegible] się zagrożenia, wystrzelił pocisk, który odbiwszy się od ściany uderzał w końcu w samego strzelającego!

Po usunięciu automatów przeszedłem kompleks pomieszczeń aż do miejsca, w którym zaczynał się korytarz z [illegible] po lewej i drzwiami na końcu oraz znakiem kolejnej wieży. Znalazłszy się przy niej, przełączyłem dźwignię z pozycji A na B (5 z 6), po czym wróciłem na dół, by w korytarzu [illegible] wcześniej [illegible]. Efektem [illegible] było [illegible] przejście do mrocznego korytarza prowadzącego do dużej sali [illegible] niem [illegible] metalu i [illegible] maszynami. Na moje nieszczęście nie tylko tymi [illegible]: po drugiej stronie rzeki [illegible] metalu [illegible] się [illegible] większe dziecko Karrasa, na domiar zaś [illegible] mnie [illegible] się mechanicznego oka. Byłem jednak zbyt blisko celu, by się [illegible], po przeciwnej stronie sali przecież widać było tabliczkę ze znakiem wieży sygnałowej. Po chwili wahania [illegible] ku [illegible] dlinie. Automat bojowy znajdował się nieco za daleko, by [illegible] trafić weń wodną strzałą, więc zmuszony byłem wykorzystać ostatnie ogniste strzały (jeśli nie macie ich, [illegible] do [illegible] na [illegible], by móc przemknąć do wejścia do sali z windą i wieżą). Wyeliminowawszy go, ruszyłem do kładki [illegible] nad rzeką metalu, a [illegible] zajmującego się [illegible] do centrum pomieszczenia.

Starając się kryć w cieniu, lecz nie [illegible] się mechanicznych oczu [illegible] się w sali (po prawej w korytarzu oraz [illegible] do wieży sygnałowej), ruszyłem do drzwi. Za nimi znalazłem to, co chciałem znaleźć: windę do szóstej, ostatniej wieży sygnałowej. Pozostało jedynie zmienić położenie dźwigni z A na B, by przekreślić zupełnie również i tę część planu Karrasa. Wiedziałem jednak, że by móc w pełni [illegible] się zwycięzcą, muszę opuścić skazaną na [illegible] katedrę, zanim Karras pociągnie za dźwignię [illegible]. Wróciłem więc do [illegible] sali [illegible] N Apse, następnie zachodnim korytarzem do S Apse, by wreszcie stanąć w hali A. Drzwi, których [illegible] były otwarte. Wychodząc, zamknąłem je za sobą...

KONIEC

PS. W czasie gry zabiłem tylko jedną osobę: [illegible]. [illegible] Mistrzem [illegible].

Gem.ini

NOWOŚĆ
EDYCJA TRZECIA 3
tipsOmaniak
Setki tipsów i trainerów, edytory, narzędzia dla „hackerów", patche, save-game'y, kilkaset polskich poradników i solucji...
cena: 25 zł

Tak, wzrok was nie myli - to już trzecia edycja największego zbioru porad i pomocy dla graczy w tej części Wszechświata! Zawiera wszystkie solucje, poradniki, edytki i hackera z Save Game Show i Tipsy, jakie ukazały się w Action Plusie do października 2000 roku! Cała archiwum na jednym dysku!!! Ale to nie wszystko, bo na krążek trafiła również większość save, patchy i trainerów zamieszczanych na stronie Action Plusa w Internecie! Tylko te najstarsze musiały ustąpić miejsca nowościom, dzięki czemu powstał golemy następca poprzednich Tipsomaniaków. Z nami zapomnisz o istnieniu czegoś takiego jak porażka!

DOSTĘPNE ARCHIWALIA PLUS

01/2000 styczeń cena 3,50

Instrukcja: Motorhead

Solucje:
Darkstone, Revenant, Nocturne, Rainbow Six: Rogue Spear, Armageddon's Blade

Poradniki:
Might & Magic VII cz. 2

Hacker:
Save Game Show, Wytrychy, Magic Trainer Creator, Budka Suflera, Tipsy

03/2000 marzec cena 3,50

Instrukcja: Actua Soccer 3

Solucje:
Age of Empires II, Codename Eagle, Half-life: Opposing Forces, Septerra Core, Tomb Raider IV cz. 2, Wheel of Time

Poradniki:
Faraon, Tipsy, Budka Suflera

04/2000 kwiecień

Instrukcja: Plane Crazy

Solucje:
Ultima IX - Ascension, Planescape: Torment PL, Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Mortyr

Hacker:
Easter Eggs, Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

05/2000 maj cena 3,50

Instrukcja: Incoming

Solucje:
Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II Wild Wild West

Poradniki:
Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims

Hacker:
Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

06/2000 czerwiec cena 3,50

Instrukcja: G-Police

Solucje:
Aztec, Crusaders of Might and Magic, Crystal Key, Messiah, Might and Magic VIII, Nox cz. 2, Soldier of Fortune

Poradniki: Demise

Hacker:
Save Game Show, Tipsy

07-08/2000 lipiec/sierpień cena 3,50

Solucje: Freespace 2, Star Trek: Armada, Star Wars: Force Commander, Nomad Soul, Traitors Gate, Wehikuł czasu / Time Machine, Devil Inside, Martian Gothic: Unification, Settlers 3: Misja Amazonek

Poradniki: Fallout 2 - sekrety

Hacker: Tipsy

09/2000 wrzesień cena 3,50

Instrukcja: Ultimate Race Pro

Solucje: Dino Crisis
Pompei: Legenda Wezuwiusza
Vampire - Redemption, Majesty, Evolva, Ground Control
Thief 2: The Metal Age

Poradniki: Demise

Hacker: Save Game Show, Tipsy

10/2000 październik cena 3,50

Instrukcja: M.A.X. 2

Solucje: Deus Ex, Icewind Dale, MDK II, Diablo II, Longest Journey

Poradniki:
Shogun: Total War, Thief II cz. 2

Hacker:
Tipsy

Zamawiam:

- ☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 ..... 25,00 zł
- ☐ Nr archiwalne **Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: .....

.....

.....

Łącznie kwota do zapłaty: .....

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: .....

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

.....
podpis zamawiającego

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam:
☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 ..... 25,00 zł
☐ Nr archiwalne **Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: .....
.....
.....
Łącznie kwota do zapłaty: .....
☐ proszę o przesłanie faktury VAT.
Nasz NIP: .....
☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy
1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.
.....
podpis zamawiającego
pieczątka firmy
imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam:
☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 ..... 25,00 zł
☐ Nr archiwalne **Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: .....
.....
.....
Łącznie kwota do zapłaty: .....
1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.
.....
podpis zamawiającego

Zamawiam:
☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 ..... 25,00 zł
☐ Nr archiwalne **Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)
Action Plus numer: .....
.....
.....
Łącznie kwota do zapłaty: .....
1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.
.....
podpis zamawiającego

Tipsy

Baldur's Gate 2

Edytuj plik Baldur.ini, znajdź sekwencję zatytułowaną: Program Options. Zaraz pod nią wpisz: Debug Mode = 1. Zgraj plik, uruchom grę. Naciśnij w czasie gry CTRL i spację, by wywołać konsolę. Teraz wpisz kod i naciśnij Enter.

CLUAConsole: SetCurrentXP("xxx") - dostajesz xxx punktów doświadczenia (ale nie więcej niż 2.950.000!) dla zaznaczonej właśnie postaci.
CLUAConsole: AddGold("xxx") - dostajesz xxx złota. Nie radzę stosować tego tipsa, gdy użyłeś kodu na punkty doświadczenia (i na odwrót!).
CLUAConsole: CreateItem("kod przedmiotu", xxx) - dostajesz xxx sztuk wybranego przedmiotu. Poniżej podajemy część kodów (resztę odkryjcie sami):

chan06 - Drizzt's +4 Chainmail
leat08 - Studded Leather +3:Shadow Armor
plat05 - Full Plate +1
helm04 - Helm of Defense
shld04 - Medium Shield +1
shld06 - Large Shield +1
shld17 - Buckler +1
ring07 - Ring of Protection +2
ring08 - Ring of Wizardry
brac14 - Bracers of Defense AC +4
clck02 - Cloak of Protection +2
belt06 - Girdle of Hill Giant Strength
boot01 - Boots of Speed
staf08 - Martial Staff +3
hamm08 - War Hammer +2
sw1h09 - Short Sword +2
sw1h40 - Blade of Roses (LongSword +3 +2Cha)
sw1h49 - Ninja-To +1
sw2h09 - Warblade (2-H sword +4)
bow18 - Shortbow +2
bow17 - Longbow +2
slng03 - Sling +3
ax1h03 - Battle Axe +2
halb03 - Halberd +2

MoveToArea("xxx") - przenosi cię do lokacji o kodzie xxx. Pamiętaj, by przed wpisaniem tego tipsa zaznaczyć całą drużynę! A oto lista lokacji:

Temple District - AR0900
Graveyard District - AR0800
Slums District - AR0400
Waukeens Promenad - AR0700
Government District - AR1000
Bridge District - AR0500
Docks District - AR0300
CityGates - AR0020
Umar Hills - AR1100
Suldanesslar - AR2500
The Nine Hells - AR2900
Domain of the Dragon - AR1201
Asylum Dungeon - AR1512
Bodhis Dungeon - AR0801
Astral Prison - AR0516
Planar Sphere - AR0411
Cult of the Unseeing Eye - AR0202
Rift Dungeon - AR0204
Demon Outerworld - AR0414
De'Arnise Hold - AR1300
Trademeet - AR2000
Druids Grove - AR1900

Beachhead 2000

Gdy przeszukasz katalog z grą, zobaczysz coś takiego:

Level_00
Level_01
Level_02
.
Level_60

Każdy z tych plików odpowiada za kolejny level gry. Edytuj je notepadem, zobaczysz np. coś takiego:

//Bullets, Projectiles, Missiles
Ammo 250 15 15

U góry podany jest typ broni, u dołu ilość posiadanej wyjściowo amunicji. Możesz je modyfikować wedle woli!

//Tank, Jet, HelicopterGun, Helicopter-Rocket (range:1-9)
Aggression 6 6 6 6

Tu masz poziom agresji odpowiednich jednostek wroga - im są mniejsze, tym są bardziej przyjazne :).
I tak dalej...

Blair Witch Project Vol 1

Naciśnij F10 i wpisz:
IWORKFORGOD - God Mode
GETINTOMYBELLY - wszelka broń
BIGHEAD - Big Head Mode
GIBNPLENTYT2000 - wyglądasz jak Terminator
GIVEMEFAITH - max. zdrowie
NOD3D - niewidzialność
HELLFREEZEOVER - zamraża wroga
BIGSTICKOFDEATH - shotgun
MEDIUMRARE - kusza
GOODTIMESMAN - dynamit
BURNYOURASSOFF - miotacz ognia
MEETMYPALTOMMY - pistolet maszynowy
SMILEYNOMORE - strzelba na słonie!

Pokwitowanie dla poczty

zł ..... gr .....
słownie złotych .....
wpłacający .....
Dokładny adres .....
PIN: .....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego .....
pobrano opłatę
zł .....

Pokwitowanie dla banku

zł ..... gr .....
słownie złotych .....
wpłacający .....
Dokładny adres .....
PIN: .....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego .....
pobrano opłatę
zł .....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł ..... gr .....
słownie złotych .....
wpłacający .....
Dokładny adres .....
PIN: .....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego .....
pobrano opłatę
zł .....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł ..... gr .....
słownie złotych .....
wpłacający .....
Dokładny adres .....
PIN: .....
na rachunek
SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000
stempel
podpis przyjmującego .....
pobrano opłatę
zł .....

SUNOFGOD - miotacz promieni
IAMAWIMPFORTHIS - 100 naboi
RECHARGE - ładuje baterię latarki
THEDOGFARTED - maska gazowa
ICANSEE - noktowizor
WWBEWARE - srebrne kule
VAMPBEWARE - Lith Bullets
DEMONBEWARE - Mercy Bullets
ISUCK - niski poziom trudności gry
IRULE - wysoki poziom trudności gry
COMBATISSCARY - łatwa walka wręcz
PUZZLESARESCARY - proste zagadki
INSTANTCRASH - ajjjj!
THUNDERSTORM - wywołujesz burzę
SNOWSTORM - ...a teraz zamieć
FLAMEONASTICK - Flaming Ammo

Tipsy o nieokreślonym działaniu:
NUKEFARTTIME, OLDHAT, BLANK, DARK, STEP.

Bubble Bobble Nostalgie

Wpisz:
faster - ruszasz się szybciej
farbubbles - latasz wolniej
powerspit - latasz szybciej
blowmachine - szybkie robienie balonów
equipment - ułatwia walkę
countdown - wykańcza wroga na planszy
champions - masz 3 pierścienie
zeus - teraz możesz atakować także piorunami
travel - skok o 3 levele
hidden - niewidzialność
dangerous - zioniesz ogniem

• **Kody do leveli**
Episode I:
Level 10: pretty good, **Level 20:** take it easy, **Level 30:** steel spring, **Level 40:** smile, **Level 50:** it's a magic, **Level 60:** you scared, **Level 70:** success, **Level 80:** relax, **Level 90:** don't cry

Episode II:
Level 110: new journey, **Level 120**: go, **Level 130**: house, **Level 140**: cocktail, **Level 150**: half, **Level 160**: hard trick, **Level 170**: forest, **Level 180**: cup of cofee, **Level 190**: finish

Carmageddon TDR 2000

Naciśnij "`" i wpisz: hereComesTrouble, Enter - aktywizujesz cheat-mode. Teraz możesz wpisywać poniższe kody:
openLevelsGuv - dostęp do wszystkich leveli
cash - więcej kasy (+10.000$)
invincible - God Mode
ai on/off - AI On/Off
setCar [NAZWAWOZU] - zmieniasz wóz na pojazd o danej nazwie
makeai [NAZWAWOZU] - tworzysz wroga w samochodzie o wybranej nazwie
WasteAll - niszczysz wszystkie wozy
lastlap - startujesz na finalnym poziomie
lastcheckpoint - został tylko ostatni checkpoint do zaliczenia
damage_multiplier # - zwiększasz uszkodzenia o #
addPowerup # - dostajesz powerupa o nazwie #
breakCar # - uszkadzasz samochód o nazwie #
peds on/off - przechodnie On/Off
enablebuy - możesz kupić każdy samochód

Gra w grze?
W podobny do powyższych tipsów wpisz:
adventure - minigra przygodowa (w trybie tekstowym)

A oto lista komend w tej gierce:
go (kierunek) - idziesz we wskazanym kierunku
kill (imię Zombie) - atakujesz wybranego Zombie
look (nazwa przedmiotu/osoby) - otrzymujesz więcej szczegółów na temat danego obiektu
look - komputer mówi ci, co widzisz i gdzie możesz iść
look again - riplej :)
inventory - widzisz, co masz
get (nazwa) - możesz podnieść dany przedmiot
quit - wyjście z gry

PowerUp Cheat
Jeśli nie znasz nazwy wszystkich powerupów (aby ich zażądać za pomocą tipsów), to zajrzyj do katalogu Assets i zerknij na plik o nazwie: PowerupStrings_Internal.txt.

Brak limitu czasu
Edytuj options.txt w folderze Assets. Znajdź ciąg: USE_TIMER 1 i zamiast 1 wpisz 0.

Crimson Skies

Wybór dowolnej misji.
W menu kampanii naciśnij prawy przycisk myszki, kliknij mikrofon po lewej stronie ekranu i wpisz: idaho. Powinno się pojawić nowe menu w prawym górnym rogu ekranu... i tam możesz namieszać.

Enemy Engaged - Comanche vs. Hokum

God Mode
Dopisz do sekwencji autoexec.bat: set comanche_hokum set UIT:600000000000.

Ford Racing

Dostęp do wszystkich samochodów:
Wpisz się [imię gracza] jako: GIMMEGIMME

Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld

Podczas gry naciśnij [TAB] i wpisz:
nwcagents - w wolnych slotach pojawiają się czarni rycerze
nwclotsofguns - machiny oblężnicze
nwcneo - wygrywasz misję
nwctrinity - w wolnych slotach masz archanioły
nwcfollowthewhiterabbit - max. szczęście
nwcnebuchadnezzar - nieskończone punkty ruchu
nwcmorpheus - max. morale
nwcoracle - masz całą mapę z puzzli
nwcwhatisthematrix - odsłania mapę świata
nwcignoranceisbliss - anuluje poprzedni cheat
nwctheconstruct - 100 000 złota + 100 jednostek wszelkich surowców
nwcbluepill - przegrywasz :(
nwcredpill - wygrywasz! :)
nwcthereisnospoon - 999 mana + wszelkie czary
nwczion - wszelkie budowle
nwcphisherprice - dziwne kolory gry

Hype: The Time Quest

Podajemy tylko te kody, które zostały sprawdzone w wersji polskojęzycznej. Za inne kody nie odpowiadamy.
Full life - leben
Full magic - druidik
Full armor - protek
Włącz regenerację HP (w miejscu) - littletroll
Włącz regenerację magii (w miejscu) - littlegogoud
10 dodatkowych błękitnych strzał - youngelf
10 dodatkowych czerwonych strzał - oldelf
Po jednym z każdych posiadanych już przedmiotów więcej - grolot
Włącz nieograniczoną ilość strzał - houdini
Włącz nieograniczoną ilość magii - hermetik
Zniszcz zbroję Hype'a - toutundefi
Buty skorochody - pouletfrit
1 do 99 plastyków - frik
Wszystkie rodzaje magii - thereyougo

Metal Fatigue

Naciśnij **Y** i wpisz:
Lava - nieskończone MetaJoules
Robots - 3 comboty
Panzer - 20 czołgów
Missiles - 20 Missile Cars
Time warp - ciężarówki poruszają się szybciej

Inna metoda

Naciśnij Esc i wpisz (*):
CCCm - 3000 Metajoules
CCC1 - skok o level
(*) - zwróć uwagę, że część kodu to duże, a część małe litery - to ma znaczenie!

Metal Gear Solid

Dodaj: -cheatenable w linii komend (np. mgsi.exe -cheatenable), uruchom grę i naciskaj:

F2 - God Mode
F4 - nieskończona amunicja
F6 - tryb obserwatora
F5 - anulowanie F6
F7 - szybki restart

Quake - The Nehara Project

Wpisz w konsoli:
MAX - God mode
MONSTER- potwory cię nie widzą
WRAITH - przenikanie przez ściany
GIMME - używaj zamiast tradycyjnej quako-cheatowej komendy GIVE
SCRAG - latamy
IMPULSE - odpowiednik oryginalnego Impulse 9

Przetestuj też klasyczne tipsy do Quake'a, większość powinna działać.

Rocky Mountain Trophy Hunter 3

r3find - skok ku najbliższemu zwierzęciu
r3nofear - zwierzęta nie boją się myśliwych
3sightin - lepsza celność

Romance of the Three Kingdoms 7

Większy wybór postaci?
Wejdź do gry, naciśnij i trzymaj prawy Shift i lewy przycisk myszy. W tym czasie dwukrotnie kliknij prawym przyciskiem na ekranie - pojawi się dodatkowe menu.

Sydney 2000

Expert Mode:
Wpisz: "gizmo".

Wild Wild West: Steel Assasins

Dostęp do wszelkiej broni:
Wpisz podczas gry: Kill them All

NADCHODZI KONTYNUACJA KULTOWEJ GRY BALDUR'S GATE, BĄDŹ GOTÓW!

Scan Vangis 2013 for
www.retroreaders.makii.pl

FORGOTTEN REALMS

PROFESJONALNA POLSKA WERSJA JĘZYKOWA
PL
CD PROJEKT

Baldur's Gate II™

Pakiet Baldur's Gate II zawiera:

- 4 płyty CD z grą
- Dodatkową płytę CD z rozszerzeniami do gry
- Kartę podręcznej pomocy
- Mapę
- Podkładkę pod mysz
- Obszerną i wyczerpującą instrukcję

Pamiętaj!
Tylko oryginalna kopia gwarantuje pełną satysfakcję, ekskluzywne wydanie oraz poprawne działanie i darmową pomoc techniczną.

Już za miesiąc szczegóły dotyczące pełnej zawartości polskiego wydania Baldur's Gate 2.

Baldur's Gate 2 to kontynuacja doskonałej gry RPG, w której wprowadzono setki zmian i usprawnień. Poznaj tylko niektóre z nich:

- Ciesz cię prawdziwą wielowątkowością, ukończ poszczególne rozdziały na wiele sposobów.
- Daj się porwać jeszcze bardziej rozbudowanej fabule, która zapewni Ci rozrywkę przez 200-300 godzin gry (pierwsza część Baldur's Gate - 150 godzin)
- Rozkoszuj się jeszcze większą interakcją z otoczeniem: oswajaj zwierzęta, daj się ponieść uczuciom i miłosnym przygodom, a jeśli zmęczą Cię przygody i podróże, odpocznij we własnym zamczysku lub wieży magów.
- Korzystaj z niespotykanych dotąd możliwości jakie dają Ci nowe klasy bohaterów, nowe unikalne przedmioty i zaklęcia.
- Dowolnie skonfiguruj wygodne skróty klawiszowe, które teraz mogą objąć praktycznie wszystkie opcje gry.
- Oglądaj wspaniałą grafikę w rozdzielczości nawet 800x600 obsługującą akceleratory 3D, ciesz się oszałamiającymi wizualnie efektami czarów oraz niezwykle płynną animacją postaci (dwa razy większa liczba klatek przypadająca na postać)!
- Doświadcz profesjonalnej polskiej wersji językowej opracowanej przez zespół odpowiedzialny za spolszczenie pierwszej części gry oraz Planescape: Torment. Dzięki doskonałemu tłumaczeniu i znanym, bardzo dobrym aktorom wczujesz się w klimat gry jak nigdy dotąd.

Baldur's Gate 2 to naprawdę obowiązkowa pozycja w Twojej kolekcji oryginalnych gier!

Więcej informacji o grze: http://bg2.cdprojekt.com

Fascynujący, olbrzymi świat pełen niebezpieczeństw, heroicznych walk oraz niezwykłych przygód już niedługo pochłonie Cię bez reszty. Przygotuj się na naprawdę wielkie wyzwanie i udowodnij, że Twoje bohaterstwo nie jest już tylko legendą...

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com.pl

Interplay™

OFFICIAL Licensed Product

BioWARE INFINITY ENGINE

Advanced Dungeons&Dragons®

BLACK ISLE STUDIOS

Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com

BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN: Produkcja © 2000 BioWare Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast, Forgotten Realms, logo Forgotten Realms, Advanced Dungeons & Dragons, logo AD&D, TSR i logo TSR są znakami handlowymi Wizards of the Coast, Inc., i są używane przez Interplay na podstawie licencji. Wszelkie prawa zastrzeżone. BioWare i logo BioWare są zmakami handlowymi Bioware Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Black Isle Studios i logo Black Isle Studios logo są znakami handlowymi Interplay Entertainment Corp. Wszelkie prawa zastrzeżone. Wyłączna licencja i dystrybucja Interplay Entertainment Corp. Wszystkie inne znaki handlowe są zastrzeżone i należą do ich prawnych właścicieli. Wyłączna dystrybucja w Polsce CD Projekt. Wszelkie prawa zastrzeżone